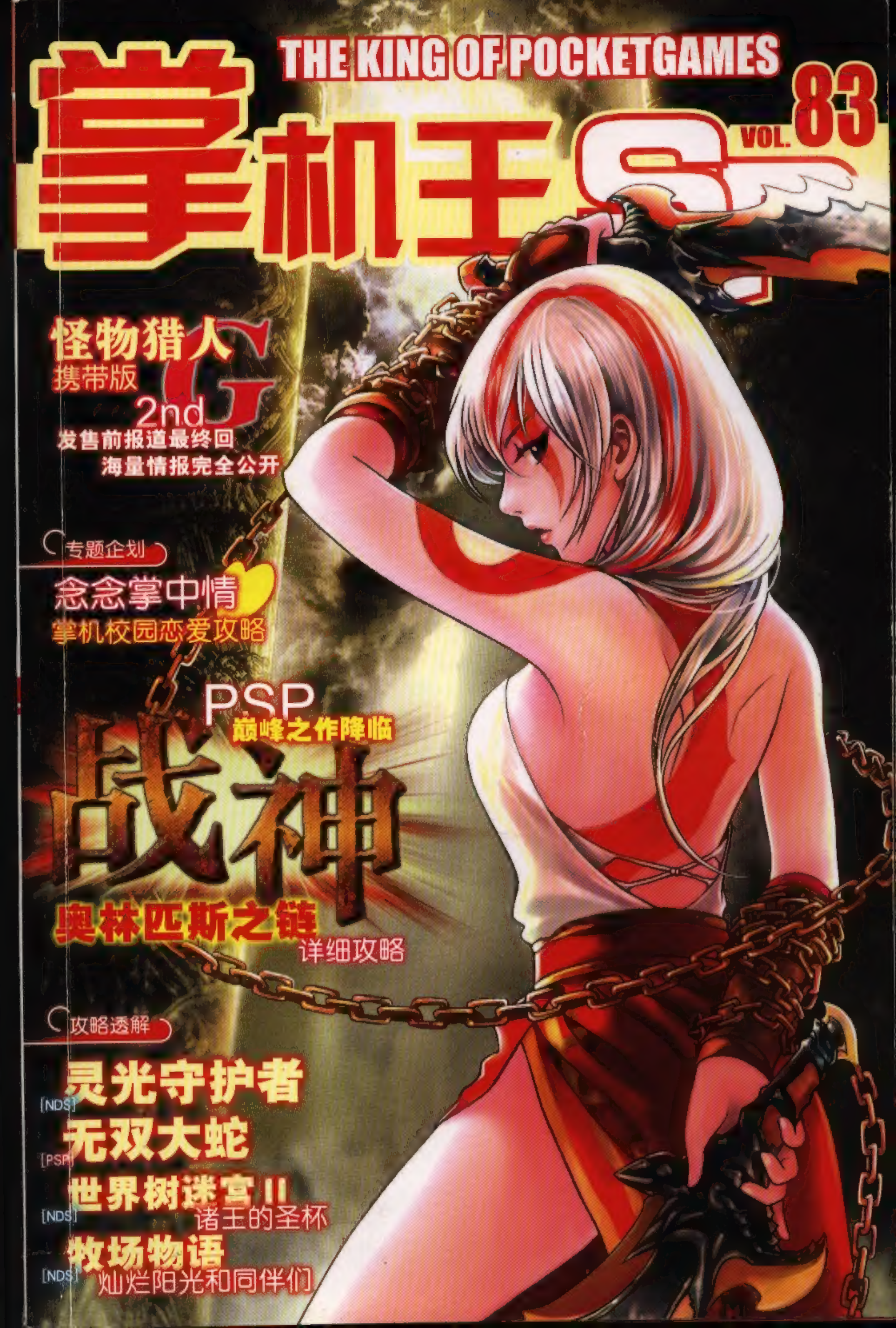
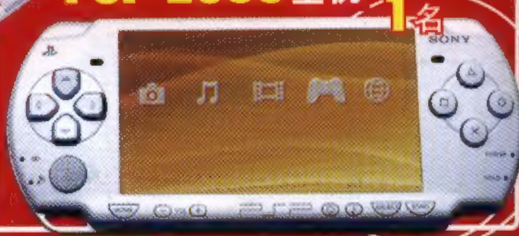

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.83
怪物猎人
携带版
G
2nd
发售前报道最终回
海量情报完全公开
专题企划
念念掌中情
掌机校园恋爱攻略
PSP
巅峰之作降临
战神
奥林匹斯之链
详细攻略
攻略透解
灵光守护者
[NDS]
无双大蛇
[PSP]
世界树迷宫II
诸王的圣杯
[NDS]
牧场物语
灿烂阳光和同伴们
[NDS]

掌机王SP 幸运大抽奖





1名



NDSL主机 1名

一等奖



二等奖



三等奖



参与方式：只要在2008年4月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中149页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第85辑上公布，敬请关注。

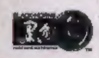
本次活动赞助厂商及网站

kensington 广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司



GBalpha（中国）有限公司



EWIN Ewin flash小组



威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

P62

系统详细解析
完整剧情攻略
隐藏要素公开

攻略透解

演绎全新故事，延续昔日辉煌
巅峰动作巨献，你岂可错过！

PSP

战神 奥林匹斯之链

被“灵光”所守护的世界，
遭到了“来访者”的袭击。
就在这个时刻，
我与“她”相遇
……

攻略透解

NDS

灵光守护者



系统完整解析
全职业技能收录
剧情流程攻略

P88

P45

专题企划

念念掌中情

掌机校园恋爱攻略

掌上恋爱活剧再次上演
带你攻略校园爱情



想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

Tot.12

最动漫

卷首特辑“PK！动漫真人改编剧大清点”，为你带来最不能错过的动漫真人化作品，而先睹为快则会帮你第一时间锁定4月新番。另外，本期DVD还收录有《舞-乙HIME 0-S.ifr-》、《反叛的鲁鲁修特别版DVD》后篇以及最受期待的3DCG动画大作《苹果核战记：机器人的背叛》。豪华版更加送2007动漫真人剧音乐精选以及狼与香辛料金属手机挂坠！





3月14日　全国上市

大16开精装特辑＋拉页海报集

爱图e族

以各热门画师以及各类动漫美图为主打的动漫美图志火热登场！众多人气画师以及国内外同人的绘画佳作以及作画技法将在这里为您一一展示。同时，本书还将网罗各类动漫游作品以及休闲故事。而随书附送的8开双面拉页海报集更将让您彻底享受到大视野所带来的动漫魅力。另外还有来自C73的圣战音乐精选，让您获得视听上的双重享受。





3月14日　全国上市

128页大16开精装特辑＋精选音乐CD

机动战士高达年鉴2008 模型全集

在过去的2007年里，100号MG模型的发售、《00》模型的登场、BB战士三国传的开始等等，种种具有特殊意义的高达模型以及全新系列都在过去的一年里大放异彩。在本专辑中将会就过去一年里所有的高达模型来一次大盘点，为大家详细阐述各模型的特点与结构之余，还能为所有的模型款色提供查漏补缺的依据，并作为模型选购的导航。





3月15号　全国上市

第27辑

游戏·人

游戏文化春季大放送！本辑精彩内容包括：“PS3的反击”，索尼2008前瞻分析；《街头霸王》与《METAL GEAR》二十周年纪念，全新角度探究两大经典二十年来的足迹；新栏目“游戏人物”第二弹，介绍《刺客信条》美女制作人婕德；2007动画大汇总，日美两地全面清算……音乐CD收集近期游戏音乐精华，另有超值赠品，不容错过！



3月20日　全国上市

掌机王SP目录



VOL.83

美术总监：奥松
封面画师：变色猪



掌机情报站 006

掌机黄金眼 014

前线狙击 018

新作拼盘 034

专题企划 045

特快专递 053

攻略透解 062

研究中心

游戏万花筒 128

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

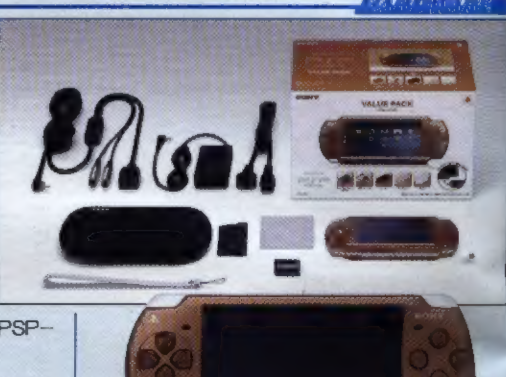
POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

再次限量，SCE推出“哑光铜”PSP

硬件 HARDWARE

继上次限量推出“烈焰红”版PSP并大受好评后，SCEJ近日宣布，将再次以这种形式推出另一款限量发售的新颜色PSP(PSP-2000)主机——哑光铜。据悉，这款新颜色“哑光铜”限量版PSP主机将以套装的形式推出，包装内部除去PSP主机以外，还将包括一根32MB的记忆棒、主机挂绳、主机收纳包、屏幕清洁布以及一根PSP-2000主机专用的视频输出D端子连接线(PSP-S170)。

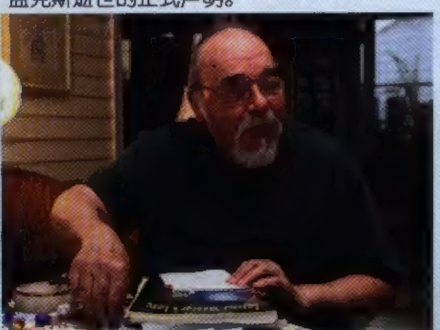


这款“哑光铜”PSP套装将于2008年4月24日发售，售价为23800日元。

RPG游戏奠基者，《龙与地下城》之父去世

事件 EVENT

日前，Troll Lord Games官方论坛向全世界RPG游戏玩家发布了一条噩耗：一位曾对电子游戏业做出过伟大贡献的游戏制作人，RPG游戏理论奠基者兼“《龙与地下城》系列”之父加里·吉盖克斯(Gary Gygax)不幸逝世，享年69岁。随后，吉盖克斯所属的公司正式对外确认了这一消息并发表了关于吉盖克斯逝世的正式声明。



加里·吉盖克斯是“《龙与地下城》系列”的创建者之一、桌面RPG游戏的倡导者和先驱，同时也是他将RPG游戏的理念予以升华和完善。世界上最早的桌面RPG游戏《龙与地下城》的详细规则手册诞生于1974年，由TSR公司出版并发行，而吉盖克斯则是TSR的主要创建者之一。1997年，TSR公司被美国Wizards of the Coast公司收购，而“《龙与地下城》系列”也开始有了更多的更新和升级版本。2000年该公司推出了《龙与地下城》的第三版规则，该系列的第四版也预定于今年6月正式发售。尽管吉盖克斯本人已经多年没有再继续参与“《龙与地下城》系列”游戏的开发，但他对RPG游戏体系乃至整个电子游戏业所做出的贡献将被永远铭记。

“《龙与地下城》系列”于掌机上的最近一部作品是去年7月于PSP平台发售的《龙与地下城 战略版》。

硬件 《战神》限定PSP同捆版套装6月解封

《战神 奥林匹斯之链》可以说是今年年初PSP平台最受瞩目的大作之一，而SCE美国方面也于2008年2月27日通过索尼官方博客对外确认，将有一款全新的深红色《战神 奥林匹斯之链》限定PSP套装于今年6月在北美上市，并且该限定主机的造型也已经对外公布。

该游戏主题限定版PSP拥有醒目的深红色机体，而最令玩家兴奋的应该还是主机背面丝绢网印花纹的超酷奎托斯头像。此外，可能是为了弥补此限定版主机和《战神 奥林匹斯之链》的正式版游戏发售时间相隔过长，购买此主机套装的玩家们还能同时获得一张《男孩不坏(Superbad)》的UMD电影碟和一个能够免费从PSN上下载到《虹吸战士 搏击行动(Syphon Filter：Combat Ops)》的认证。





此款《战神 奥林匹斯之链》的限定深红色PSP主机套装售价为199.99美元。

事件 奋战15年后离开SCE，菲尔·哈里森转战雅达利



索尼电子娱乐全球工作室总裁菲尔·哈里森于2008年2月25日正式对外宣布了他将辞去现在的职务并离开SCE的消息，2月29日这一决定开始生效，而在他离开后，现任SCE首席执行官兼总裁平井一夫将临时接替并兼任全球工作室总裁一职。

菲尔·哈里森在当日公开发表的声明中表示，过去15年间在SCE的工作是他到目前为止人生的全部意义所在。他为PlayStation家族的所有成员所取得的传奇业绩而感到自豪，并且以能够与SCE旗下的众多精英团队共事而感到骄傲。他表示这种自豪和骄傲之情将会一直延续下去，而他本人即使离开SCE也将一如既往地支持PlayStation这个品牌。

菲尔·哈里森于1992年加入索尼，并进入当时的索尼电子出版分社(索尼电子娱乐分社前身，现SCE)担任管理工作，时正值索尼第一代电视游戏主机PlayStation发售之际。随后，他正式进入SCE欧洲分社任职，在任期间与各第三方游戏开发商之间培养了良好的合作关系并积累了相当的资源，对索尼电子娱乐业务在欧洲市场的发展发挥了重要作用。随后他被委任为SCE全球工作室总裁并担负起拓展和扩充索尼旗下第一方工作室阵营、领导第一方游戏开发的重要职责，领导并参与了PS3全球网络体系PlayStation Network和网络社区PlayStation Home的建设，对PS3欧洲业务的推广功不可没。可以说菲尔·哈里森在所有PlayStaion平台发售期间都扮演着战略决策的关键角色。

对于菲尔·哈里森的离开，平井一夫表示非常遗憾："得知他决定离开SCE，我感到很遗憾，但我依然希望借此机会对他所做出的无可替代的巨大贡献表示衷心的感谢，同时也祝愿他在今后的事业旅途上一路好运。"平井一夫亦发表了声明，并在其中对菲尔·哈里森予以了高度评价，将他称为PlayStation业务乃至电子娱乐



产业发展壮大的关键人物。

而就在人们对于这件事还处于惊讶之中的时候，菲尔·哈里森则已经找到了新东家。2008年3月4日，雅达利的母公司Infogrames SA正式对外宣布了他们将聘请菲尔·哈里森担任公司总裁一职的决定，并表示声明从即日起生效，哈里森将直接向新雇主Infogrames公司首席执行官David Gardner负责。据悉，菲尔·哈里森此次前往Infogrames所担负的主要职责是"领导集团出版发行及游戏开发业务向网络领域进军"。不过就在今年2月中旬，雅达利刚刚对外报告了第四季度亏损30万美元、营业额下滑13%的糟糕业绩。而更糟糕的是，这家曾经在游戏业不可一世的霸主，已经在去年先后数次由于"无法维持最低平均股票价格"而被NASDAQ发出了退市红牌警告。菲尔·哈里森面临的新环境将比SCE糟糕得多，不过以他的能力，我们还是期待他在新公司有好的表现。

事件 新官上任，SCEA任命三位新副总裁

随着索尼电子娱乐全球工作室总裁菲尔·哈里森的离开，SCE各部的人事也随之做出了相应的变动，最先有动作的是SCE美国分社。2008年2月27日，SCEA对外公布了新的管理层改组决定，并任命了三位新的高级管理者。他们分别是罗伯特·戴尔(Robert Dyer)、伊恩·杰克逊(Ian Jackson)和萨利·布坎南(Sally Buchanan)。索尼官方表示，此三人将陆续于今年3月至4月期间赴任，上任后他们将直接归属于SCEA总裁杰克·特里顿管辖。



新上任的三人中，罗伯特·戴尔此前曾在Eidos Interactive和Crystal Dynamics等大型游戏发行公司担任管理工作，2004年加入Crave Entertainment任总裁兼首席运营官。索尼官方在公开声明中宣布，他将担任并掌管发行商联系工作的高级副总裁一职。伊恩·杰克逊曾有过在EA、松下和微软等大型企业工作的经验，之前他一直在SCE加拿大分社担任总经理，现在则升任为SCEA掌管销售业务的高级副总裁。而萨利·布坎南目前则已经加入SCEA，改组后将担任负责人力资源事物的副总裁。

事件 EA向Take-Two伸出20亿美元橄榄枝

2008年2月25日，EA正式发表了欲出价20亿美元收购"《横行霸道》系列"发行商Take-Two公司的声明。EA公司首席执行官John Riccitiello当日对外界表示，他们已经于之前向Take-Two公司总裁Strauss Zelnick发出了并购邀请，且EA提出的为现金收购方案，



每股收购价比当时Take-Two的股票市值高出64%左右，总价值达20亿美元。然而Take-Two董事会并未就EA的收购方案做出任何回应，EA官方表示，在之前发给Zelnick的信中就已经明言，如果得不到答复或Take-Two董事会不公开EA提出的收购计划，那么EA将考虑通过媒体公开的方式将这一消息传达给广大股东和投资者，强迫Take-Two高层和董事会认真考虑EA的收购方案，于是才有了这份声明的公布。

Take-Two方面在EA对外界公布并购意向后立即发表声明，就没有立刻回复EA的收购邀请一事做出了解释。Take-Two官方在声明中强调，EA所给出的收购价格，明显大大低估了Take-Two旗下众多知名游戏品牌

的价值，再加上《横行霸道IV》发售的日益临近，Take-Two不会在现在这个节骨眼上讨论任何可能影响到游戏正常发售的收购方案。不过首席执行官Zelnick并没有彻底否决两家合作的可能性，表示愿意在4月30日以后考虑EA的建议。

EA公司在遭到Take-Two的拒绝之后再次对外界表达了他们收购不成誓不罢休的决心。EA首席执行官John Riccitiello和首席财务官Warren Jensen在其后召开的一次投资者联系会议上强调，合并后的优势互补将有利于Take-Two的发展，同时还透露EA早在去年年初时就已经向Take-Two发出过邀请。

可以看到EA此次的决心十分大，自从去年地球上最大规模第三方发行商Activision Blizzard在一笔价值189亿美元的天价交易下诞生后，EA原先的电子娱乐业老大位置便遭到了前所未有的冲击，看来此次收购Take Two将是EA对Activision Blizzard的第一次有力反击。

事件

2007年日本游戏发行商十强名单揭晓

日前，日本某权威游戏媒体根据2007年全年发行的游戏销量列出了2007年日本10大游戏发行商排行榜，任天堂以2352万套的游戏销量当之无愧地成为了日本游戏软件业的销量冠军，2、3名的位置则分别被Square Enix和NBGI这两家经过强强联合后诞生的发行巨头夺走。具体名单如下：

2007年日本10大游戏发行商排行(以套为单位)

名次	公司	发行游戏的销量	名次	公司	发行游戏的销量
1.	Nintendo	23,520,000	6.	Sega	2,930,000
2	Square Enix	7,580,000	7.	Pokemon	2,870,000
3.	NBGI	7,500,000	8.	Sony Computer Entertainment	2,230,000
4	Capcom	5,560,000	9	Koei	1,940,000
5.	Konami	4,910,000	10.	Banpresto	1,790,000

注：此次统计只包含日本本土的游戏发行商，销量数据只涉及日本国内发行的游戏软件。

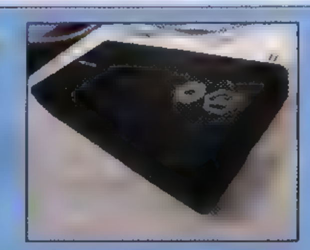
新闻短讯

人气A·RPG《瓦尔哈拉骑士2》发售日确定

MMV日前终于宣布了人气A·RPG游戏"《瓦尔哈拉骑士》系列"的正统续作《瓦尔哈拉骑士2》的发售日，本作将于2008年5月29日发售，售价为4800日元。

相比广受好评的前作，《瓦尔哈拉骑士2》将会为玩家的角色提供更多的自定义选项，增加新的种族、武器和装甲一共370种，装备的组合超过8万种。在剧情模式中，野外任务也将超过80种，并且无线联机模式将允许玩家进行组队合作和对战。

[illegible]定版NDSL



日本知名时装设计师及音乐制作人藤原浩，日前联合时尚杂志《Honeyee》公布了一款新的限定版NDSL。这款限定版的NDSL凭借其黑白相间的幽雅设计风格让观者过目难忘。据称，这款NDSL推向市场的数量有可能非常稀少。

Capcom推出《怪物猎人》"回[illegible]

人气游戏"《怪物猎人》系列"的周边产品又有了新花样，Capcom日前公布，以人气动作游戏"《怪物猎人》系列"的回复道具"回复药"为原型制作的清凉饮料"怪物猎人饮料"将于3月27日与PSP平台万众瞩目的新作《怪物猎人携带版 2nd G》同时发售，售价为200日元每瓶。

"怪物猎人饮料"是配以蜂王浆、维他命B2、维他命B6等原料的营养型水果混合口味饮料，饮料瓶包装上还印有共10种类的怪物图标。"怪物猎人饮料"将会在日本全国的7-11便利店销售。



日本掌机软硬件周间销量榜

《世界树迷宫II》的首周销量比起前作的3万1702套来有了极大的提升，充足的出货量让它避免了前作因首批出货过少错失销售良机的悲剧再度上演。PSP的《无双大蛇》也得到了预想以上的销量，首周销量就已经直逼《真·三国无双 二度进化》的累计销量。硬件方面，PSP重新压制NDSL坐上头把交椅，据说最近老任在控制NDSL的出货，莫非传闻中的NDS第三版真的要出现了？

2008年2月18日－2008年2月24日 **软件部分**

1 NEW 世界树迷宫II 诸王的圣杯
世界樹の迷宮II 諸王の聖杯
■Atlus ■RPG ■2008年2月21日发售 ■4980日元
周间销量 8万5555套 累计销量 8万5555套



排名	游戏	周间销量	累计销量
2 NEW	无双大蛇 无双 OROCHI ■Koei ■ACT ■2008年2月21日发售 ■5280日元	5万1876套	5万1876套
3 NEW	牧场物语 灿烂阳光和同伴们 牧场物語 キラキラ太阳となかまたち ■MMV ■SLG ■2008年2月21日发售 ■4800日元	3万6134套	3万6134套
4 NEW	心跳回忆 女生版 第二季 ときめきメモリアル ガールズサイド セカンド シーズン ■Konami ■AVG ■2008年2月14日发售 ■4980日元	1万3126套	4万8299套
5	马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック ■Nintendo ■SPG ■2008年1月17日发售 ■4800日元	1万2851套	23万4191套
6 NEW	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 機動ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威 ■NBGI ■SLG ■2008年2月7日发售 ■5800日元	1万948套	14万5549套
7	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd ■Capcom ■ACT ■2007年2月22日发售 ■4980日元	1万508套	163万6009套
8	马里奥赛车DS マリオカートDS ■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	1万149套	285万6136套
9	马里奥聚会DS マリオパーティDS ■Nintendo ■TAB ■2007年11月8日发售 ■4800日元	9791套	161万6431套
10 NEW	火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷 NARUTO ナルト 疾风传 大乱战！影分身绘卷 ■Takara Tomy ■A·RPG ■2008年2月14日发售 ■4800日元	8238套	2万6232套

2008年2月18日～2008年2月24日 **硬件部分**

机种	周间销量	总销量
PSP	5万796台	815万8611台
NDSL	4万8322台	1546万5421台（2191万4627台）
GBM	334台	59万7978台
GBA SP	164台	594万6482台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

欧美市场扫描，关注流行趋势 TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国 NDS 游戏销量排行榜

统计日期 2008年2月17日—2008年2月23日

排名	游戏名	厂商	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	马里奥聚会DS	Nintendo	3万3741套	83万6283套	14
2	逆转裁判4	Capcom	3万2318套	3万2318套	1
3	新超级马里奥兄弟	Nintendo	2万9172套	406万3831套	93
4	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo	2万8695套	464万1456套	44
5	雷顿教授 不可思议之箱	Nintendo	2万7170套	6万9353套	2
6	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	2万6752套	171万7529套	28
7	成人脑力锻炼	Nintendo	2万6138套	254万7188套	97
8	任天狗全系列	Nintendo	2万3123套	665万4286套	131
9	马里奥赛车DS	Nintendo	2万1646套	330万9814套	119
10	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	1万9243套	137万6646套	21
11	马里奥与索尼克 北京奥运会	Nintendo	1万8609套	19万8834套	5
12	幻想宝贝	Ubisoft	1万7439套	27万8777套	18
13	我的模拟人生	EA Games	1万7021套	81万8539套	23
14	乐高星球大战 传奇	LucasArts	1万5696套	48万2186套	2
15	汉娜·蒙塔娜 音乐节拍	Disney	1万3818套	37万2142套	16

美国NDS软件市场可以说是非常火爆，《马里奥聚会DS》暂时保持着销量周冠军的头衔。美版《逆转裁判4》和美版《雷顿教授 不可思议之箱》在刚投放美国市场就有着不错的销量，足见这几款作品的素质和在北美的人气。另外《新超级马里奥兄弟》顺利突破了400万套，榜内各款老牌作品依旧占据了美国NDS软件市场的半壁江山。

美国 PSP 游戏销量排行榜

统计日期 2008年2月17日—2008年2月23日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	达斯特	Daxter	SCEA	[illegible].14	1万8316套	138万2063套	102
2	RAC	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed,ProStreet	EA Games	[illegible].2.18	6756套	6756套	1
3	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront,Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.5	6675套	66万6666套	20
4	SPG	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA Sports	2007.8.14	5850套	50万4878套	28
5	ACT	侠盗猎车 罪都故事	Grand Theft Auto,Vice City Stories	Rockstar Games	[illegible].10.31	4933套	82万9741套	68
6	ACT	侠盗猎车 自由城故事	Grand Theft Auto,Liberty City Stories	Rockstar Games	[illegible].10.24	4500套	198万4207套	122
7	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken,Dark Resurrection	NBGA	[illegible].7.25	4447套	41万7843套	83
8	RAC	湾岸 午夜俱乐部3	[illegible]	Rockstar Games	[illegible]	4126套	114万435套	139
9	S-RPG	最终幻想战略版 狮子战争	Final Fantasy Tactics,The Lion War	Square Enix	2007.10.9	3980套	25万5141套	78
10	RAC	极品飞车 最高通缉 5-1-0	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	EA	[illegible].11.15	3841套	109万5792套	119
11	ACT	瑞奇与叮当 5	Ratchet & Clank,Size Matters	SCEA	[illegible].2.13	3740套	38万4765套	54
12	RAC	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon,Own the City	EA Games	[illegible].10.31	3143套	46万3458套	68
13	SPG	美国职业摔交联盟 2007	WWE SmackDown vs.RAW 2008	[illegible]	2006.11.13	3135套	15万1523套	15
14	ACT	海豹突击队 火线小组	SOCOM,U.S.Navy SEALs Fireteam	SCEA	[illegible].11.8	2823套	97万1192套	120
15	FTG	真人格斗 释放	Mortal Kombat,Unchained	Midway	2006.11.18	2598套	31万8067套	67

2月下旬的美国PSP软件市场依旧低迷，除了销量长青树《达斯特》凭借接近2万套的周销量稳坐第一的宝座外，其他作品的销售业绩相比前几周都有下滑的趋势，新作《极品飞车 职业街头赛》不到1万的周销量却还能排到第二名就能说明这点。截止截稿之时还不知道《战神》的销售情况，请关注下次的报道吧。



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之[illegible]，[illegible]投身于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

菲尔·哈里森辞职事件

上个月，菲尔·哈里森在GDC大会中毫无顾忌地训斥SCEI日本总部，我就觉得有点不大对劲。作为SCE最著名的头面人物之一，菲尔·哈里森公然宣称SCE日本方面食古不化，没有好好发挥他率领的SCEE所研发的《EYETOY》、《歌星》等新型游戏概念，结果被Wii抢了先，“让人感到非常沮丧”。历史证明，这种公然窝里反的言论是注定要以辞职或被炒的结果收场的。早些年是世嘉那一票人（彼得·摩尔在美国世嘉期间就曾屡次抨击日本总部），现在这几年轮到了索尼。久多良木健这副最大的铁腾下台了，SCEA一波乱说话的公关和市场人员们也下台了，现在菲尔·哈里森也下台了——谁让你们不和谐呢？

菲尔·哈里森是索尼的老骨干，加入索尼至今已有16年，是一位出身自英国某小型游戏发行商的工科背景的管理人员，为索尼组建了SCEE伦敦工作室，为索尼征服欧洲游戏开发圈立下了汗马功劳，因而被调派到美国，在SCEA统括游戏研发及第三方关系。索尼在整个北美的游戏开发事宜，无论是内部还是外部，均在其掌握之中。索尼在游戏业内霸主地位无可动摇之后，菲尔·哈里森返回了欧洲，成为SCEE的一把手。2005年，索尼为了加强第一方游戏开发力量，将旗下的游戏工作室统合成为SCE全球工作室，菲尔·哈里森无疑是担任总裁的不二人选，也因而成为SCE曝光率最高的高层之一，可与平井一夫和久多良木健并列为SCE的三大头面人物。

菲尔·哈里森辞职后的新东家是法国的Infogrames公司，其子公司Atari早已是半死不活的状态，数次面临被纳斯达克摘牌的危机，旗下工作室走的走，散的散，余下的几乎只有一个负责发行的部门，穷得都快揭不开锅。这种从高位向低跳的行为想必不会是哈里森心甘情愿之举，那么原因大概就是在内部斗争中失了势。在欧美游戏圈内有一个说法：菲尔·哈里森走后，SCE最高管理层基本完成了从技术派向管理派的过渡。久多良木健是硬件技术派的代表，哈里森是软件技术派的代表，二人一前一后双双落马，确实能说明一些问题。现在是SCE的动荡期，人事调整空前激烈，管理人员出身的平井一夫已然开始发威，从去年春上台至今已裁掉了数百人，哈里森这位仗着权高敢于公然抨击日本总部的功臣也难逃劫数。

在大多数记者眼中，菲尔·哈里森是一个很实在的技术型领袖，每次在记者的访问中，说完了公关套话之后，他常会与记者们私底下讨论索尼的各种失败政策。2005年E3展中，就是他最先透露所播放PS3影像只是CG。但这种诚实品性是为索尼公关策略所不容的，特别是在索尼集团老总霍华德强调团结和谐的企业发展基调之时，更不能容许如此公众人物的不合之音。

在索尼最需要大作维系自身命运之时，身为其软件开发总负责人的哈里森竟黯然离去，为形势逐渐好转的索尼平添了一分悲剧色彩。菲尔·哈里森的离去不仅让索尼正在开发的一百多款PS3/PSP游戏失去了一个最优秀的领导，也让SCE与第三方之间的关系留下了众多疑问，SCE今年在GDC大会上的表现出奇的低调，去年由他高调公开的《HOME》依然无影无踪，这一切恐怕都与哈里森的离职有关。


■菲尔·哈里森

Darkbaby专栏



暗战

据2月28日发行的《日本经济新闻》等日本各大报刊媒体报道，日本公平贸易委员会(Fair Trade Commission)当日以违反“独占禁止法”(反垄断法)名义，宣布对夏普和日立旗下的日立DISPLAYS展开商业调查，两社涉嫌于2005年协商制订价格同盟，联手控制NDS用特殊型触摸液晶面板的出货价格。相关机构于当天突击搜查了两家公司的办公室进行取证，任天堂本社的发言人则宣称从未因NDS触摸液晶面板的定价问题向公平贸易委员会提出申诉，不过这个声明实在是此地无银三百两。

这场商业暗战的对垒双方为任天堂和两家日本最大的液晶面板制造商，三年前的陈芝麻烂谷子事情如今被极不光彩地摆到台面上来，实在耐人寻味。提到任天堂和夏普过往的交情，足可堪称一段商业佳话，早期任社的硬件骨干相当部分都出身于夏普，其中最著名的便是Gameboy之父横井军平和FC开发主持者上村雅之，任天堂因此曾一度被戏称为迷你夏普。从Game&Watch到NDS，任天堂历代的携带游戏主机一直都使用夏普出品的液晶面板，商业合作的时间跨度近30载。随着任天堂前社长山内溥退休和原夏普系元老逐渐失势或出走，两社间的紧密合作关系似乎出现了松动迹象，印证了商场上不存在永远朋友和敌人的道理。

事件的根源发生在2005年夏季，当时NDS正处在《任天狗》发售后的突然爆发成长期，由于夏普的液晶面板生产线已经处于满负荷运行状态，任天堂遂又和日立DISPLAYS签订了供货协议(有传闻任天堂寻求日立DISPLAYS合作与夏普液晶良品率不佳也有关)。夏普生怕任天堂会利用两家供货商间的竞争关系趁机压价，遂暗中联合日立建立了价格同盟。任天堂虽心知肚明，但由于当时正处在商业竞争的胜负微妙时期，不愿意为此节外生枝，只得暂时隐忍不发。如今时过境迁，任天堂终于重返电视游戏业霸主的宝座，其2007年的经营利润和纯利润更大幅超越夏普，已经有了足够底气向昔日的老大哥叫板。NDS的流行风潮正席卷全球市场，累计出货量接近7000万台，凭借着目前的强大市场号召力，即便得罪了夏普和日立DISPLAYS这两家日本最大的液晶面板制造商，也完全不怕找不到供货方。

“液晶面板事件”无疑向我们传递了一个可靠的讯息，携带游戏主机的商业竞争已然进入了全新的时期，任天堂正在为未来积极布局。NDS是任天堂品牌至今以来最畅销的硬件商品，同时也是日本有史以来普及速度最快的游戏主机，其销售在今春终于开始出现饱和迹象，任天堂必然会在年内采取降价或推出改良新款等商业手段进一步刺激市场。以上任何一种方法都会涉及到成本核算，向所有OEM供货商分摊降价成本是惯用的商业法则，只有这样才能确保经营业绩不因降低商品售价而下滑。特制触摸液晶面板作为NDS主机最昂贵的部件之一，任天堂显然在试图调整进价时遭遇到了夏普和日立DISPLAYS的联合抵制，不得不扯破脸皮采用法律手段解决问题。任天堂选择此时采取断然行动也是为了将来未雨绸缪，虽然NDS的全球销售情况远好于PSP，但携带主机的战争并未结束，索尼在下一轮会继续发动挑战几乎已成定局，未来商业竞争的代价必然会更高昂。任天堂主要目的是为了拆散夏普和日立DISPLAYS的价格同盟，并杜绝类似情况以后再次发生，为今后游刃有余地制订商品价格打下基础。

对于素来“含蓄”的日本商人来说，即便天大的事情也不会闹到满城风雨的地步，相信“液晶面板事件”终究也会以相对和平的方式圆满解决。任天堂基本会达到其预期的目的，携带游戏主机用液晶面板本没有太大技术含量，韩国和中国台湾的制造商拥有足够的产能。夏普和日立DISPLAYS为代表的日系液晶面板制造商的市场份额近年来一直受到韩国三星等国外竞争对手的强力冲击，断无可能把任天堂这种可遇不可求的常年大客户拱手让与他人，两社被迫妥协应该是确定无疑的。“液晶面板事件”可以看做是任天堂向日本液晶两巨头的恫吓示威行动，最终解决问题还须双方不足为外人所道的幕后交易。

商场如战场，本无道义可言。



万众瞩目的超级大作《战神 奥林匹斯之链》终于准时推出，游戏降临的那一天，小编们争先恐后先睹为快的场面真是难得一见，估计只有等稍后的《MHP2G》发售后才能再见到这样的壮观场面了。NDS的《灵光守护者》是一款优秀的原创新作，战斗爽快、系统精雕细琢、音乐动人，是近期最值得一玩的NDS佳作之一。

POCKETGAMES

无双大蛇

无双OROCHI



乌鸠："《无双》系列"在PSP上实现了大地图的第一作，全79人的保留和原作系统的完全传承，加之屏幕人数众多，使得本作玩起来颇具"《无双》系列"特有的爽快，不过战斗中的视野较近。游戏新加入的"2P参战"模式有着诸多不足。值得一提的是，PS2原作中诸多的BUG都在本作中得以修正，看来Koei这次难得地厚道了一次。

雷伊：给人印象最深的是这次的同屏战斗人数比之前PSP上的《无双》作品要多不少，玩起来的感觉更加接近家用机版。不过也许是由于帧数问题，游戏的流畅度还是不够理想，有时玩着会头晕。取消了之前的走格子设定个人反倒觉得少了特色，在已有各方面都要更好的家用机版的情况下，除了便携性外实在没有让人选择这款掌机缩水版的理由。

高翔：不用再"走格子"是系列在PSP上的一大进化，还原了系列原本大战场的特色，79名可用武将也让人很过瘾。虽然可以说本作是将PS2版几乎完全移植到了PSP上，但游戏中不仅几乎没有增加新要素，还将PS2版中的一些BUG也继承了过来，显得厂商诚意不足。不过总的来说，本作是一款合格的《无双》作品，推荐没玩过原版的玩家尝试。

战神 奥林匹斯之链

God of War: Chains of Olympus



LIKY：备受期待的本作终于给大家交上了一份满意的答卷，在PSP上表现出不输于家用机版的大气和滂沱，不仅画面效果令人惊艳，音乐恢弘，打斗更是爽快无比。游戏进行起来一气呵成，毫无冷场，BOSS战非常精彩，通过QTE系统展现出系列一贯的夸张演出效果。虽然游戏流程较短，但是这五六个小时流程的含金量还是相当高的。

软饼子：本作整体表现不负众望，画面特效处于掌机游戏中的顶尖水准，战斗部分延续了系列一贯的高流畅度，砍杀手感极佳。夸完了就来给神作挑挑刺，首先大部分背景音乐直接照搬前几代，有偷懒之嫌；关卡解谜部分做得不到位，简单而又雷同，缺乏新鲜感。BOSS数量严重匮乏，整个游戏流程也不长，在不知不觉中就迎来了结局，给人意犹未尽的感觉。

乌鸠：作为近年崛起的人气系列，PSP版的本作在各方面都继承了系列的高水准：优秀的画面，爽快的打斗，视觉效果满点的QTE……接连的战斗和解谜让人完全没有冷场的感觉。优秀细致的远景贴图和恢弘的音乐，让系列的大气磅礴在本作中也得以充分体现。总的来说，本作在各方面做得都非常棒，如果流程再长一些的话就更好了。

心跳回忆 女生版 第二季

ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season



新人物、新系统、新服装、新剧情，本作的移植可算相当有诚意。全程语音的AVG在NDS上可算少之又少。新增加的角色绝无滥竽充数之嫌，不但个性丰富剧本充足，更突破了"《心跳》系列"以往的风格。每个角色多种结局的设定大大增加了游戏的耐玩度，触摸系统更是为游戏增添了诸多乐趣。就算是玩过PS2版的玩家也可以尝试，焕然一新的本作一定会给你带来惊喜。

目前NDS上的女性向AVG越来越多，不过能够做到全语音，在人设、剧情以及音乐上均保持领先水准的只有《心跳GS》，2Gb的大容量足以证明本作内容的丰富程度。和前作一样，本作的总体表现非常令人满意。随时可玩、触控操作等NDS版独特的设定弥补了画面缩水的不足，由于新角色新剧情等的加入，NDS版的可玩性比起原本的PS2版来甚至更高。

本作在原作的基础上加入了大量新要素，大大地增加了游戏的可玩性。剧本依然出色，新角色的存在感很实在，不会让人觉得是硬凑上去的。触摸屏的使用方法应该会很受女性玩家欢迎，不过，迷你游戏的操作方式和上代完全相同，难免让人觉得有些无聊。另外，多结局的收集方法比较麻烦，PS2版出来后便有许多玩家抱怨过，本作更是变本加厉。

北斗神拳 传承者之路

北斗の拳 北斗神拳伝承者の道



本作是一款非常热血的游戏。大量的语音加上全彩漫画让你仿佛身临其境，即使平时不太爱看热血漫画的人也能很快地投入到游戏当中。不过这种依靠"点"、"划"等触控操作来进行的游戏已经太多了，一味地"猛搓"是不是也会有些厌烦呢？如果厂商能够在"多变"上再下点功夫，那么这种类型的游戏应该会变得更加有趣吧。

游戏系统和《怪医秦博士 火鸟篇》很接近，同样也是面对年龄较大的玩家的作品。剧情忠实原作，战斗结束后选择的结束台词很酷，特别是使用了原作的插画后，对于原作FANS而言更为亲切。实际游戏紧张刺激，特别是剧情进行中的突发事件，会让不太知晓的玩家措手不及。那种古旧、火爆的画风可能会不招低年龄层玩家的喜欢，但游戏素质毋庸置疑。

虽然本作定位为ACT，但整部作品给人的感觉就像一部互动漫画。游戏以漫画结合小游戏的形式推进剧情，打斗部分中的操作非常流畅，毫不拖泥带水，而触控操作的种类也很丰富。每当用"你已经死了！"解决敌人的那一瞬间真是爽极了，不过由于游戏里尽是激烈的触控操作，在爽快的同时自己的NDS的屏幕也"已经死了"。

上帝也疯狂

ポピュラス DS



经典名作的"严重缩水版"。这么说，想必大家也都知道是什么意思了。明明系列有着优秀的系统，但厂商硬是为了图省事反其道而行，省略了一切优点，只保留了干瘪的骨架，让原本怀有期待的我失去了玩下去的动力。在这个游戏中，你要做的只是放放魔法、平整平整地皮，然后干巴巴地看着那些小人儿自个儿打得不亦乐乎。拜托，这哪是上帝嘛。

作为一款经典名作的移植作，本作的诚意还是很足的，选择具有不同能力的神成为本作最大的特色，让游戏变得更加有趣。针对NDS，游戏的界面和操作的改变让老玩家略感不适，不过详尽的教程关卡让玩家也能很快上手。新加入的联机模式弥补了原作的缺憾，四位神明动足脑子为自己的子民而战确实很有挑战。不过画面实在有些惨不忍睹。

又一款来自PC平台的SLG，个人感觉用触控笔来代替鼠标操作的点子很好，不过实际操作起来就达不到应有的精确度，导致不少玩家在画地形的时候老画不出自己想要的样子。本作将战略和经营两种要素融合在了一起，使耐玩度有所提高。另外游戏还为没接触过此系列的玩家准备了详细的教学模式，手把手地讲解非常体贴。

牧场物语 キラキラ太阳となかまたち



画面 / 音效 / 系统

在风格上保持了《牧场》正统作一贯的温馨，收集各种道具让岛屿浮起的设定算是个小小的新意，但总得来说，游戏与系列以前的作品相比变化还是太小，玩多了就有千篇一律的感觉。游戏的自由度虽然比较高，但是玩家不会有漫无目的的感觉，能很清楚自己下一步该做什么。更体贴的操作让就算是没有接触过此系列的玩家也能享受轻松的牧场生活。

本作是一款比较低龄化、回归系列原本玩法的作品。本作系统还算是很丰富的，场景也比以往的作品要大一些，这使玩家的自由度得到一定程度的提升。游戏的画面和音乐都比较简单清新，细节充分，触控与按键结合的操作也很适合NDS的手感。只是没有新要素的加入，系列一成不变的种田追女玩法很容易让人感到厌烦。

本作回归“正统”，对于厌烦战斗，一心以务农为乐的玩家而言实在是功德一件。对比前作，事件类型更为丰富，迷你游戏的完成度很高。对应按键和触控两种操作后，游戏方式变得方便许多。此外如出荷箱的使用更为简便、上屏地图可看到角色位置等人性化的进步都能让玩家高兴。不足之处在于游戏中时间的经过速度有所加快，缺少了以前那份悠闲感。

世界树迷宫II 诸王の圣杯



画面 / 音效 / 系统

作为一款极具复古感的迷宫探索型RPG系列，本作有着“不合时宜”的高难度和慢节奏，相应的补偿就是极其丰富的系统和超高的耐玩度，还有比前作更完善的地图绘制系统。在深入挖掘游戏系统后很容易“中毒”，从而在游戏上花掉大把的时间。由于迷宫场景的原因，本作的画面比较单调，音乐也有简单重复的问题。

虽然在系统上做了些许修正，也增加了一些新的内容，并延长了一倍的游戏时间，但总体而言，本作与前作的变化还是太少了。敌人依然是如此强大，我方依然是如此弱小，迷宫地形依然是如此复杂。总之一句话，玩这个游戏，你一定要做好充分自虐的准备。否则，还是敬而远之吧。不过游戏的素质还是不错的，高度的平衡性也非常值得肯定。

如果你不是执着的玩家，不是该系列的FAN，那么当你接触到这款游戏时很有可能过早放弃。游戏难度超高，练级所消耗的时间在总游戏时间里占了很大比例，而诸如武具收集、迷宫探索、支线任务等设定也会长时间将你“挽留”在迷宫里。这样一款高难度游戏，在输入长达72位数的密码后仅仅能得到一个装饰品，厂商的做法实在太“绝”了。

ソーマブリンガー

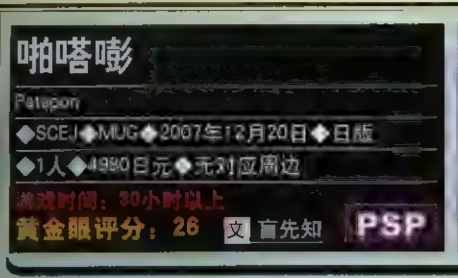


画面 / 音效 / 系统

非常优秀的原创A·RPG作品。游戏很好地将日式A·RPG注重剧情、动作性的特点与美式A·RPG所注重的技能、任务、职业平衡性相结合，使其内容变得异常丰富。角色与敌人、武器夸张的比例也让游戏画面的魄力大大提升。通关后的三个难度选择与隐藏关卡、隐藏角色的设定非常厚道。只是如果能在细节方面再加以注意的话，那就非常完美了。

本作被不少玩家称为“NDS上的《MHP》”，虽然在系统和剧情上都不算新颖，但可贵之处就是厂商对游戏每个细节的把握都比较到位。游戏上手比较简单，界面亲切，玩家能没有任何操作障碍地使出丰富多彩的攻击，BOSS战很有策略性。宝珠装备、特殊能力升级等成长系统自由度很高，培养出自己的专属角色也会很有成就感。

初此接触本作的玩家都会被夸张比例的武器所吸引，颇有“《怪物猎人》系列”的感觉。游戏初期图文并茂的介绍很容易令人上手，而随同冒险的两名同伴的AI也做得不错，进攻和回复都很积极。技能点数AP设定得很厚道，分配后亦可随时取消，然后再在别的技能上使用，这就给了玩家很大的自由空间去研究符合自己战术风格的技能组合。





好玩？创意？

在“2007 TV Game大赏 媒体评选部分 掌机篇”中，《啪嗒嘭》一口气获得了四个奖项；玩家评选部分中，在选票中没有它的情况下，也有不少读者纷纷表示要投它一票。究竟是什么要素能让《啪嗒嘭》如此受欢迎？

亲和力是游戏受欢迎的重要因素，虽然大眼小人的形象十分简单，但这样的可爱造型能得到几乎所有年龄层用户的喜爱，对平时不接触游戏的人群可能更有杀伤力。游戏的内容虽然是战斗，但是在这可爱画面的演绎下，战斗变成了滑稽有趣的打斗，完全不会让人反感，而啪嗒嘭们的各种表情更会让人忍俊不已。游戏中的音乐、音效等元素也都走了卡哇伊路线，这些要素让玩家对游戏的第一印象就很好，能有效地吸引玩家的眼球。

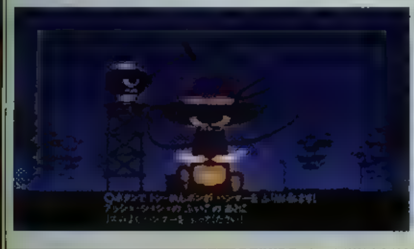
在吸引到眼球之后，用好玩的内容才能留住玩家。游戏操作简单易上手，让不玩游戏的人也能很轻松学会，玩起来之后又会觉得趣味无穷。各种轻松有趣的要素都让人总会有“再玩一遍吧”的想法，而这想法的来源，则是游戏结合了音乐、动作、经营等要素，可以称得上是绝无仅有的创意。有关《啪嗒嘭》的溢美之辞已经太多太多，其素质之高让它在这个原创游戏稀缺的时代独树一帜，不过《啪嗒嘭》就没有缺点了吗？

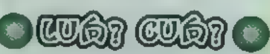
节奏？完成度？

《啪嗒嘭》在日本的首日销量约为5000套，几周之后更是淡出销量榜，这样的成绩实在算不上好。抛开游戏内容与PSP用户群不符这个问题，游戏本身的不足也是不可忽视的。

第一个问题是游戏的节奏偏慢，略显拖沓。不仅是游戏中的四拍子节奏较缓缺乏变化，整个游戏的流程速度也比较缓慢。本来虐怪杀敌的流程还算顺畅，但是游戏的难度偏高，这导致不去刷素材生产强力兵种就会很难打下去，游戏时间因此就拖长了不少。游戏中些许的解谜成分也感觉意义不大，并没有充分利用游戏中的各种要素。一些不怎么体贴的设定，像是不能跳过动画、关卡中不能暂停和储存等细节也都有改进的余地。

其次是游戏内容中很多非常有趣的要素没有得到充分的利用。玩通过游戏的玩家都知道，游戏中的敌人不仅是那些巨大的怪兽，还有一个敌对的部落需要征服。与他们的战斗是非常有趣的，不仅有白刃战，还有惨烈的攻城战、解救人质的突袭战等多种游戏方式。可是除非重新再开始新的游戏，否则这些玩法在玩过一次之后就不会再出现，让人感觉很不过瘾。其他一些要素的利用率也很低，这可以说是游戏完成度不够的表现。





在玩《啪嗒嘭》的过程中，我一直有一个疑问，这款游戏究竟是Light User向还是Core User向？《啪嗒嘭》虽然看起来很简单，能吸引不少LU甚至完全不玩游戏的人。但是如果玩下去就会发现，其实游戏的系统比较复杂，玩家在完成初期的几个教学关卡后就很容易被卡住。游戏中关卡的设计也并非是从头一条路打到尾的线性设计，而是要经常去挑战以往的关卡。虽然对于CU来说，这样的设定可能没什么大不了的，而且还很可能乐在其中。但是对于接触游戏不多的玩家而言，这就很容易让人感到无所适从。不过当然了，也不是说游戏到了玩不过去的程度，而是说相对于它所表现出来的亲和力，游戏的内容还是偏复杂了一些。

整篇Review好像大多在讲《啪嗒嘭》的缺点，这也算是我对游戏的一些期望吧，作为一款原创游戏，《啪嗒嘭》能有如此的素质已经让人拍案叫绝。游戏在不久前还推出了中文版，担心语言问题的玩家可以尝试。

文 朧月　美编 咕噜

阻止惨剧的发生！

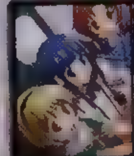


《寒蝉鸣泣之时》的动画[illegible]了。当然，对于将其当作纯粹的猎奇动画的观众也许不这么认为。不过，《蝉鸣》的成功更大程度上则要归功于原作者"龙骑士07"那天马行空般的剧本。一群外表可爱的女生上演的剧目却能够让[illegible]观众的背脊感受到[illegible]的寒意，这些[illegible]中的元素，本次又要在NDS平台上和玩家们见面[illegible]

ひぐらしのなく頃に 絆

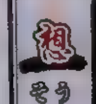
新的系统，更大的剧本容量

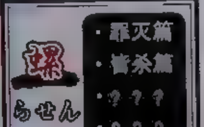
NDS上的本作名为《寒蝉鸣泣之时 绊》，其内容基于2007年的PS2版，加入新系统和新剧情改编而成。内容也将分为四卷，分别是第一卷《祟》、第二卷《想》、第三卷《螺》、第四卷《绊》，以下就给出每卷各自收录的剧目。





卷	剧目
祟 たたり	鬼隐篇、绵流篇、祟杀篇、染传篇
想 そう	暇溃篇、目明篇、???、???
螺 らせん	罪灭篇、皆杀篇、???、???
绊 きずな	祭杂篇、冷尽篇、???、???





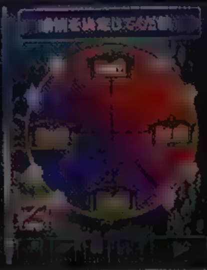


感情系统导入

NDS版中新加"感情选择系统"，玩家可以从认真、玩笑、冷静和热情四种感情中选择如何面对临时事件，做出的选择会影响到日后故事的发展。



◀采用不同的感情，故事也会跟着发生变化。



▲点击触摸屏选择采用的感情，应该如何决定呢？

第一卷《祟》收录的四个剧本消息公开！

《祟》除了收录PS2版中的《鬼隐》、《绵流》、《祟杀》三个篇章外，又加入新的《染传篇》。该篇原本是在日本月刊漫画杂志《コンプエース》上连载的外传故事，以小说原作《鬼曝篇》为原案。该篇会有许多新角色登场，主要角色也都是全程语音，制作精良。玩家能够再一次来到雏见泽，亲眼见证惨剧的始终。

新剧本 染传篇

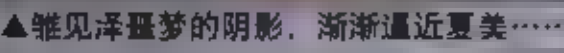
本篇故事发生在公由夏美一家从兴宫搬到垣内的一年后。某日，夏美被同年级的男生晓所告白。就在夏美幸福得好像飞上云端时，却从电视节目里得知家乡雏见泽发生了凶杀案。这个事件，也在夏美的周遭布下了不祥的阴影……



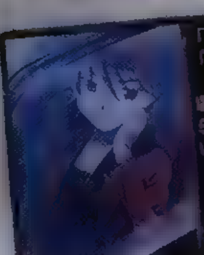


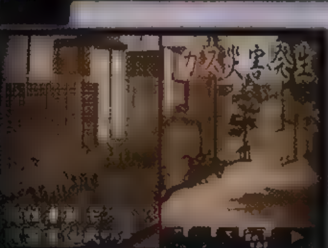
恶意的阴影





▲雏见泽噩梦的阴影，渐渐逼近夏美……





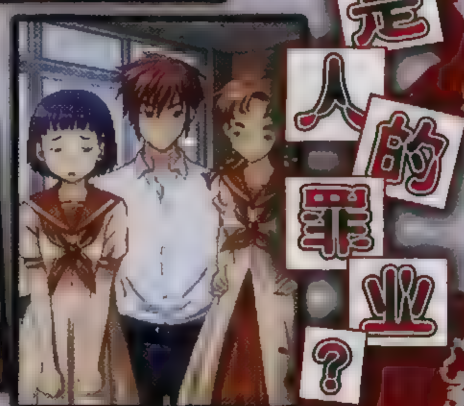


◀公由一家的故乡雏见泽发生大规模灾害。

▲游戏原创角色南井巴，绵流节之夜发现的尸体也将她带入离奇死亡的事件中。



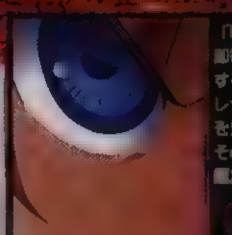




新剧本 鬼隐篇

前原圭一搬到雏见泽后，正好即将迎来一年一度的传统节日“绵流节”。偶遇的摄影师富竹告知村里曾发生过的一些不好的事情，前原陷入了不安和惶恐之中。村人所隐藏的秘密到底是什么？





▲平常总是一副可爱相的礼奈，此时盯着圭一的眼神里却布满杀意。

◀兴宫警署的警察大石，他正在着手调查雏见泽发生的杀人事件。

新剧本 绵流篇

绵流节之夜，圭一被意外的人物邀请，一起潜入古手神社的祭具殿。这个祭具殿实际上是村里的禁忌场所，圭一犯下的过错也招来了一系列惨剧。

▶绵流节是雏见泽夏天的独特风景。





◀▲[illegible]历史的东西。

祭具殿中沉睡的，是曙光，还是绝望？

新角色陆续登场，旧角色亦完全绘制

由于新增了《染传篇》，相关新角色会大量登场。角色设定是由PS2版的reto [illegible]。除此以外，固有角色也被做了精细修正，表情比原作更为丰富。



公由夏美

声：水橋かおり

雏见泽名门公由家的女孩，原本住在兴宫，后搬往[illegible]市区居住。



藤堂晓

声：日野聪

夏美的同级生，也是她单相思的对象。他是美术特长生，可能也因为太沉迷于艺术而不擅与人交流。



牧村珠子

声：[illegible]

班长，千纱登的好友。每当千纱登暴走时，牧村都得设法让她安静下来。



佐伯千纱登

声：[illegible]

夏美的同学，说话犹如机关枪，是某个大医院院长的千金。



南井巴

声：井ノ上奈奈

兴宫警署搜查一课的警官，性格认真，甚至有些顽固，不懂得变通是她的最大缺点。

新剧本 祟杀篇

沙都子是和圭一同校的低年级女生。得知沙都子哥哥失踪的圭一决心给予她兄长般的关爱，可是沙都子的叔叔北条铁平却一手破坏了祥和的生活。沙都子在每日的家庭暴力下临近崩溃的边缘，为了拯救她，圭一做出了惊人而可怕的决定。

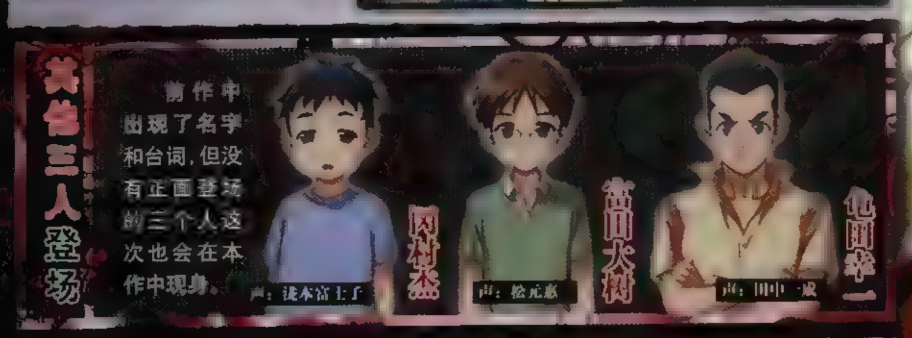
▶沙都子在叔叔铁平的虐待下艰难地熬过每一天，圭一决心为了她挺身而出。





其他三人登场

前作中出现了名字和台词，但没有正面登场的三个人这次也会在本作中现身。



还有我们熟悉的角色！



本作主人公，从外地搬迁到雏见泽。好奇心旺盛，热血，能说会道，学习成绩也非常优秀。



圭一的同级生，喜欢照顾别人。和圭一的关系相当亲密，每天都一同上学。



具备领导才能的班长，总是一副干劲十足的样子，大家的老大姐。



圭一的下级生，拥有和年纪绝不相称的沉稳，和沙都子非常要好。



圭一的下级生，好强的女孩。沙都子的特技是设置陷阱机关，这项技能也会在游戏中发挥重要作用。

虽然本作并非完全新作，但由于当初的平台关系，国内能够接触的玩家极其有限，因此对国内的绝大部分《前线》[illegible]来说，这款作品还是非常具有新鲜感的。在这次的报道中，我们将针对游戏中的各种设施进行介绍。另外谜之部队"吸血鬼"也已经浮出水面，[illegible]他们[illegible]的事件。

文 雷伊 美编 霆青

FRONT MISSION 2089 Border of Madness

前线任务2089 疯狂边境

◆Square Enix◆[illegible]◆策略战棋◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆[illegible]

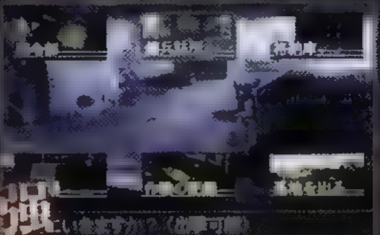
Vol.82 P36

在这里，玩家可以从司令官那里处听取下一个任务的相关指示，在这里还可以查看到下个任务的地图、护卫对象等情报。如果想要完成任务，这个环节是不可或缺的。

司令部

基地设施情报公开

在基地内一共有7个选项可以选择，它们都会显示在NDS的下屏中，玩家可以通过点击来进行选择。其中的"作战记录"性质等同于存盘，而如果选择"离开基地"(基地を出る)则代表出击执行任务。



强敌来袭！神秘部队『吸血鬼』现身！

「吸血鬼」是一支在各地从事暗中活动的神秘部队。他们的组织背景、目的以及构成人员全是谜。他们之中更有一些被称为「编号者」的精英，曾经驾驶着神秘的黑色WAP（步行装甲）给O.C.U.部队以重创。风暴小队是少数与他们交锋后还能全员存活下来的佣兵部队。

狂战士 Berserker

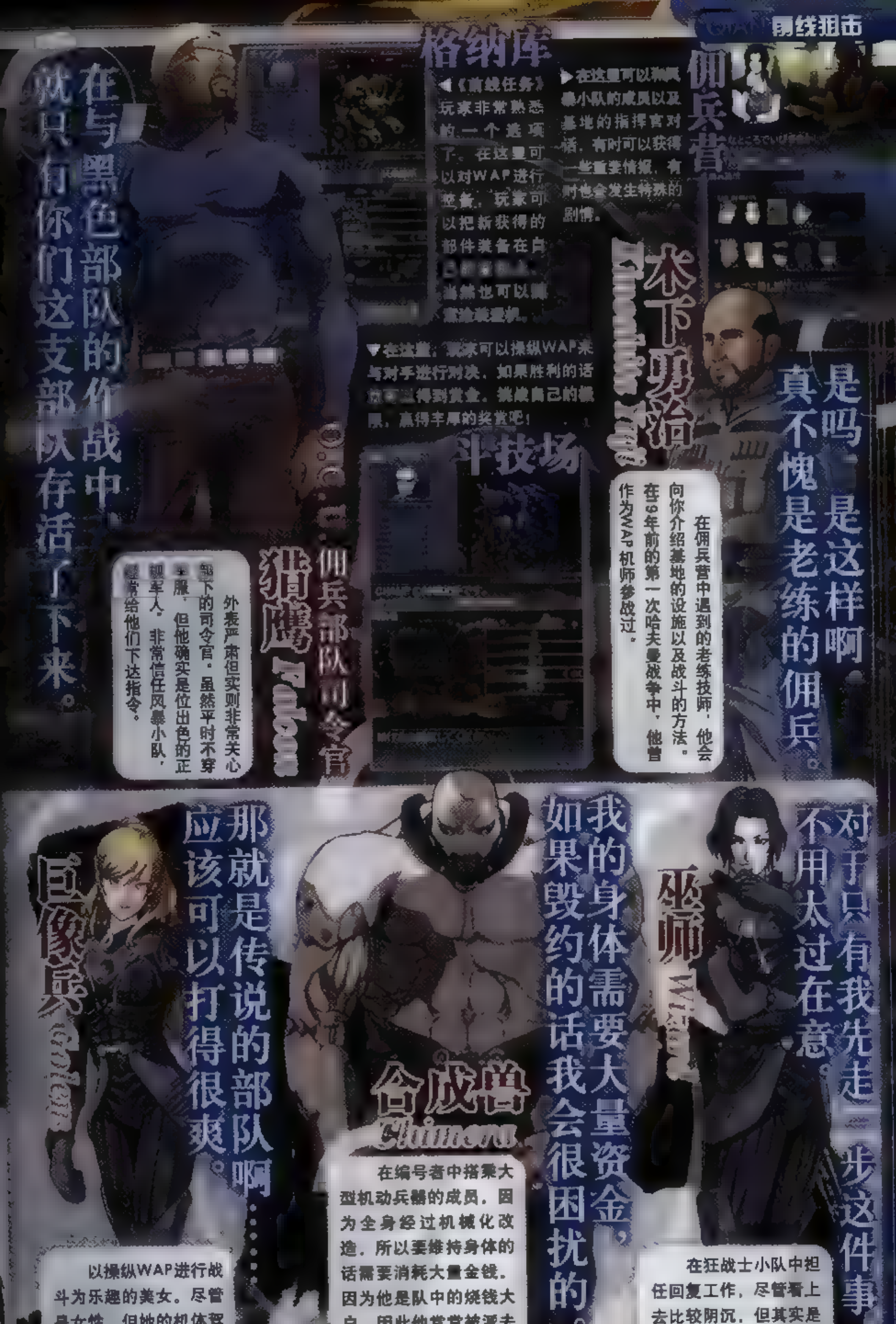
开始工作吧，狂战士登场了！

编号者部队的一员，「狂战士」小队的队长。他能以冷静的头脑看透战局，并迅速拟定出对应的战术。虽然是战斗精英，但他从不以此为傲。

武僧 Monk

这款试作型拳套的威力可真是非同小可啊！

曾经是个著名的格斗家，在WAP的操作方面也以格斗战为主。和风暴小队的"冠军"貌似有过节，将其视为眼中钉。


格纳库
◀《前线任务》玩家非常熟悉的一个选项了。在这里可以对WAP进行整备。玩家可以把新获得的部件装备在自
当然也可以
▶在这里可以
小队的成员以及基地的指挥官对话，有时可以获得一些重要情报，有时也会发生特殊的剧情。
佣兵营
▼在这里，
可以操纵WAP来与对手进行对决，如果胜利的话
得到赏金。
自己的
限，赢得丰厚的奖赏吧！
斗技场
在与黑色部队的作战中
就只有你们这支部队存活了下来。
佣兵部队司令官
猎鹰 Falcon
外表严肃但实则非常关心部下的司令官。虽然平时不穿军服，但他确实是位出色的正规军人。非常信任风暴小队，
给他们下达指令。
木下勇治
在佣兵营中遇到的老练技师，他会向你介绍基地的设施以及战斗的方法。在19年前的第一次哈夫曼战争中，他曾作为WAP机师参战过。
是吗……是这样啊。
真不愧是老练的佣兵。
对于只有我先走一步这件事
不用太过在意。
巫师
我的身体需要大量资金，
如果毁约的话我会很困扰的。
那就是传说的部队啊……
应该可以打得很爽。
巨像兵
合成兽
Chimera
在编号者中搭乘大型机动兵器的成员，因为全身经过机械化改造，所以要维持身体的话需要消耗大量金钱。因为他是队中的烧钱大户，因此他常常被派去执行一些严苛的任务。
以操纵WAP进行战斗为乐趣的美女。尽管是女性，但她的机体驾驶能力却一点都不比男性逊色。打算在结束这次任务之后前往欧洲与弟弟见面。
在狂战士小队中担任回复工作，尽管看上去比较阴沉，但其实是个难得的乐天派。就算自己的工作再危险，他也从不露出半点悲伤。



强力的反派角色登场！

这次是连续报道的第3回，除了为大家带来一些敌方的主要角色外，还有玩家期待已久的战斗系统也终于有更详细的消息。是不是等不及了呢？那就马上随我们的报道进入“无限边境”吧。

文 乌冬 美编 Yang

Vol.81 P26/Vol.82 P47

敌方主要角色

头两次的报道为大家介绍了游戏里我方角色的超豪华阵容，相信大家都跃跃欲试了吧。这次我们换换口味，看看游戏里4名敌方的主要角色，他们究竟为什么要阻挠哈根一行人行动？在游戏中又有着怎样的表现呢？让我们一起期待吧。

◀▼先用“Slashripper”将对手浮空，再用“朱雀之刃”给予致命一击。

加路蒂娅

声优 铃木麻里子

外形是和艾沈相似的人形机器人，双手和双腿都装有被称为“朱雀之刃”的武器，她的真实身分和目的都是一个谜。

乙音

声优 大原さやか

乙音是效命于“[illegible]”的恶者军团“黑玄武”的头领，也是本作女主角楠舞神夜的武术师傅。她使用的武器是收藏在双手和双脚机关里的钢丝。

▲和自己的徒弟刀刃相见，不知道其中发生了什么事。

卡兹

声优 置鮎龙太郎

住在被沙漠覆盖的西奈城里的居民，同时也是巨大陆型战车“Giant Mercus”号的舰长，说话时喜欢用女性用语，一副瞧不起人的态度。

◀卡兹的身体十分轻巧，从图中他用来攻击哈根的连续飞踢来看他的腿技似乎相当了得。

多彩的战斗系统

虽然本作的战斗方式和以往我们熟悉的“《机战》系列”有所变化，但其中也不乏一些我们熟悉的系统。下面就让我们一起来看看吧。

连续攻击和援护攻击

本作里的“援护攻击”是指消耗当前攻击角色的“SUPPORT值”，邀请队伍里的其他队员进行同时攻击的系统。而“连续攻击”是指一名角色攻击结束的同时，另一名角色马上接着攻击。

用猛烈的攻击压制敌人!

▼战斗中“连续攻击”和“援护攻击”可以一起使用。



◀参加战斗的角色一共有四名，“援护攻击”可以指定一名正处于待机状态的角色进行。



▶“连续攻击”可以按照事先设定好的顺序进行。



画中所标示的地方就是“SUPPORT值”，当前数值显示援护呼叫次数。另外该数值每回合都会回复。

华丽的攻击组合

特殊技能

来自“《机战》系列”的经典系统，“特殊技能”一般是指人物的技能，当满足某些限定的条件后就能发动，效果直接作用在该角色的能力上。

▲神夜的特殊技能，限定条件下可发动精神指令“热血”的能力。

精神指令

◀神夜使用精神指令“爱”后，全员HP回复至最大值。

要有“爱”!

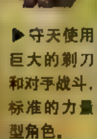
“精神指令”一直是“《机战》系列”的主要系统之一。根据发动的精神指令不同，可以为自己带来各种各样的效果，如回复HP和攻击力上升等。善用精神指令会对战局造成很大的影响。

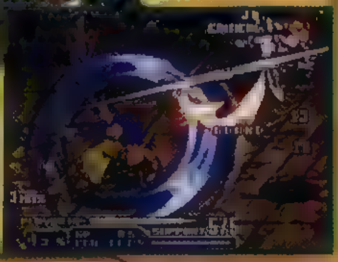
▼本作的某些精神效果已经和以前的“《机战》系列”有所不同，并且这次还加入了一些全新的精神指令。

守天

声优 稻田彻

来自“神乐天原”黑鬼一族的男子，身上带着厚重的锁链不知有何意味，过去曾和耀华姬是恋人关系。





▶守天使用巨大的剃刀和对手战斗，标准的力量型角色。

技的组合

这里的“技”指的是角色的招式和必杀技。“技”必须先在菜单画面中设定好，才能在战斗中通过按A键使出，通过不同“技”的组合，从而形成各种各样的连续技。

▲本作中存在着一种名叫“COM值”的数值，每个角色在战斗开始时都有100%，当使用“技”的时候就会消耗，越强力的“技”消耗得越多。

作为I社两大超人气S·RPG系列之一的《鬼魂力量》新作即将在NDS平台上与玩家见面，传说中的永无大陆编年史又要翻过新的一页。该系列以精美的人设、宏大的故事、独到缜密的世界观俘获了一批坚定的核心FANS。即将发售的本作考虑到初学者，会进一步简化游戏的系统，另外对应触控笔的操作方式也会让游戏玩起来更为直观。



文 胧月
美编 小鱼仔

40个国家，200名角色，大陆战火再燃！

永无大陆传说再开！

这是人和魔共同居住的永无大陆，绿色是这里的主要地貌。三柱神力量的互相牵制维系了这个世界的和平，可随着这种平衡的崩坏，大陆上的40个国家被卷入了征战的乱世。

为首次接触系列的玩家所准备的详实资料库

由于“《鬼魂》系列”庞大的世界观下拥有纷繁复杂的人际关系，所以游戏里特别设置了资料库一项。该资料库中收集了游戏相关的特别用语，玩家借助它可以深入了解整个永无大陆。

40个国家中的主要人物

本作登场国家共有40个，这40个国家会各自结成战略同盟，分成不同的势力作战。这次将先给大家介绍其中的主要人物，看看有没有合你胃口的呢？

杀死兰迪亚的女子
莎拉
声：ふじ…

吉古罗德
兰迪亚

以吉古罗德为据点的青年，拥有吸魔体质。为了防止自己随着战斗的持续而被魔侵蚀，每到危险的时候都会由莎拉将其杀死，让魔力和记忆都恢复到初始状态。

特拉特佩斯
香迪
声：小野凉子

特拉特佩斯的住民依靠莱斯的秘术保持永不衰老。香迪作为使用治愈术的高级巫女，守卫着国家和秘术。

辅佐香迪
尤希特

恋慕香迪
淳

艾斯普嘉尔蒂的好
露菲奥莉
声：高桥あみか

扩展自己的疆域，战斗吧！

本作是40个国家互相攻占的战略游戏。通过征兵、积累军费等内政行为可增强国力和军力，强大以后就可以去攻占他国领土了。除了这种最明显的国家战争外，玩家也可以为了战略需要暂时和敌国结盟，也可以一时归顺对方，伺机独立。

通过内政积蓄战力！



▲内政包括外交、增固城墙、活用资产等，精明的内政手腕能强化本国实力。

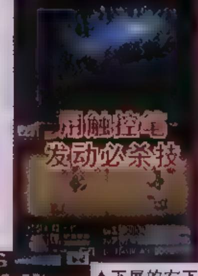
使用三名武将获得战斗的胜利

本作采用3对3的即时战斗系统。NDS的下屏显示全体战斗地图，敌我双方的部队都会以图标的形式给予标示。用触控笔选择图标，画出进军路线，部队就能前进了。双方部队一经接触就会自动交战。

▼▶选择部队后画出运用轨迹，该部队就会按照指定路线前进了。









▶根据画出轨迹时的速度，部队的能力也会产生变化。

▲下屏的右下角设有等级1～3的必杀技图标，点击就能发动必杀技了。

梅斐
艾斯普嘉尔蒂
声：瑞泽滨

从永无大陆共和国独立出的梅斐国住民，父亲是手握国家实权的资本家。她对和平拥有自己独特的见解，提倡"非战非防御"。

梅斐的参谋
人气歌手
莉欧丽丝

荼乌嘉德
基古纳斯
声：大羽武士

荼乌嘉德的领主，对永无大陆共和国有着强烈的憎恨，甘愿把自身让魔侵蚀，以获得强大的力量。

信辰之父
信久 信辰

被永无大陆共和国驱逐出境的战略天才信久之子，他拥有两个哥哥，同时背负沉重的过去。

格尔登
西格莱德

永无大陆共和国首都格尔登的军部总司令，是一位强大的魔族。他从来不忘共和国的立国之志，以自己的铁腕坚定不移地贯彻着。

格尔登大统领
卡利斯特·霍恩

格尔登前大统领
玛加奇·特伊兹



也许是发售将近的缘故，最近有关《光辉圣约2 意志》的新闻接连不断。本次不但公布了2名新角色以及数种新增怪物，还对任务系统及特殊事件的发生做了更详细的介绍。看来厂家这次对游戏的革新确实下了不少功夫。下面就让我们看看大换血后的游戏系统吧。

Luminous Arc 2

ルミナス アーク 2 ～ウィル～

文 胧月
美编 Yangyu

光辉圣约2 意志

NDS ◆MMV ◆Image Epoch ◆SRPG ◆预定2008年6月5日 ◆1人 ◆价格未定 ◆4800日元 ◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.72 P46/Vol.76 P25/Vol.80 P50/Vol.82 P21

新角色介绍

教团骑士团长 利菲提尔

声优 梯 笃司

这才是真正的战斗！

从小就不知道失败为何物的天才骑士，立下了讨伐野兽等诸多功绩。

▶利菲提尔总是在寻找配得上和自己战斗的敌人。

天才艺术家



声优 川田绅司

▲奇雅帕十分希望魔女能够当他的模特。

找寻灵感！

在多领域活跃的有名艺术家，似乎偶尔会在一瞬间失去辨别能力。

新怪物登场

波姆雷特

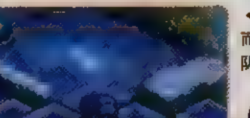


▶移动迅速，还会释放高伤害的自爆技能。

咆哮蛇

▲拥有强大杀伤力的同时，还能够使用魔法。

咆哮大剪



◀速度和回避极高，而且它们都是成群结队出现。

咆哮蛙

▲青蛙可以渡过小河，攻击技能的范围也十分可观。

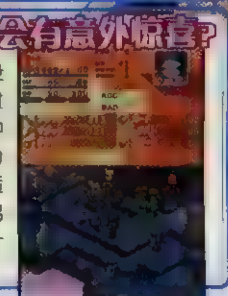
任务流程介绍

第一步 在工会接受任务

工会位于卡鲁纳威城下的大街上，在这里我们可以接到来自各地委托者的任务。任务各自划分了等级，数值越高难度也就越高。这里，我们先接下一个一级的送货任务。



丰富的任务种类

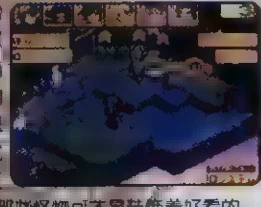


◀大家不要因为任务为一级就松懈哦，若捕捉失败报酬可就泡汤了。

如今公布了三种类型的任务，分为别护送、消灭怪物与捕捉。

第二步 冲向终点！

任务开始后，玩家可以看到地图上有个"EXIT"的标志。没错，只要到达那里就可以完成任务，不过前面那些怪物可不是装饰着好看的。



将怪物消灭说不定会有意外惊喜？！

这种护送系的任务确实没有必要将怪物逐一消灭，不过要注意的是委托人一旦在途中被怪物干掉任务就失败了。为了让委托人成功到达目的地适当地消灭怪物也是必要的。另外，打倒怪物后说不定会有什么好事哦！

第三步 完成任务

战斗结束后直接回到工会，点击"完了"便可得到报酬。普通的任务可以无限挑战。



▶回到王都后马上去找工会的大姐姐汇报战况吧！

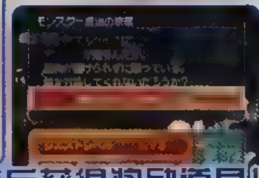
任务中发生事件！

在工会中接到的部分任务会引发特殊事件，这些事件可以帮助玩家更深入地理解国家的现状。说不定偶尔还会有意想不到的相遇哦！

任务的特殊事件千万别错过！



▲随着剧情的推进，特殊事件也将越来越贴近主线。



战斗结束后获得奖励道具！



咆哮恶魔

▶拥有翅膀的恶魔，移动速度超群。



幻影

◀速度、技能以及防御都十分优秀。

驴子美迦一号



◀防御极高，电钻是它的武器。



前线狙击
还记得可爱的柯苹么？
两种新属性柯苹登场！
上次说到打败柯苹就能够和喜欢的角色进入温泉，现在看看它们新公布的强力魔法和特性，看来要打败它们解救温泉并不是一件轻松事。
光属性
光柯苹
▶抵抗能力超强。
暗属性
暗柯苹
▶头上长了个可爱的月亮，攻击力却一点也不"可爱"。
木属性
木柯苹
▲木柯苹可以使用强力的蓄力攻击。
火属性
火柯苹
▲火属性柯苹的数值相当平均。
水属性
水柯苹
▲魔力较高，可以使用回复魔法。
风属性
风柯苹
▶风柯苹可以利用头上螺旋桨状的叶子飞在空中进行高速移动，并使用风属性魔法进行攻击。

青黑色的潮水上漂浮着一座岛屿，在岛屿之上的悬崖边，耸立着一座班驳破旧的古城。有一天，城里突然涌现出了一批又一批来自冥界的魔物。国王的骑士们面对黑暗的力量毫不畏惧，并发誓一定要守卫这座城堡。古城的未来到底如何？这起事件幕后的黑手又是谁？在寂静之森腐朽残败的教会中，一个灵魂正在觉醒……

Knights in the Nightmare

文 宇轩 美编 Yangyu

在《尤歌朵拉同盟》上市之后，Sting继承《约束之地》世界观的新作也终于有了消息。本作是一款十分另类的S·RPG，在系统上史无前例。虽然还未确定发售日期，但从公布的大量情报来看，应该不会让我们等待太久吧。

NDS ◆Sting◆S·RPG◆预定2008◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

主人公 威斯普

本作的主人公与其他RPG游戏不同，既不是人类也不是生物，而是一个不知道渊源的魂魄。他原本被封印在“魂之壶”中，在故事最初被女主人公玛莉娅解放。他的能力是赐予那些被诅咒夺取灵魂的骑士暂时的生命。

四处飘散的灵魂，赋予死亡骑士以生命。

女主人公 玛莉娅

伴随主人公，浑身上下穿着金色甲胄的神秘女子。失去记忆的她称自己为“玛莉娅”，但其真实目的依然不明。

全新的系统打破一切"约束"！

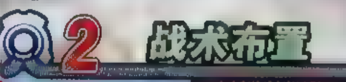
本作是一款特立独行的S·RPG，虽然具备普通战棋游戏的特征，但玩法上却完全不同。除了敌我双方切换攻守回合之外，在其余时间游戏都是即时进行的。玩家无法具体操纵每一名我方骑士，而只能操纵主人公给予这些灵魂暂时的生命，并让他们进行攻击。具体战斗流程如下。

战斗流程

1 战斗阶段开始

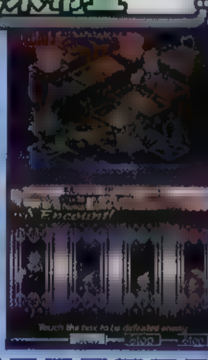


本作的舞台不止一个，每一个小舞台都具有其单独的剧情，需要把它们联系在一起才能了解整个故事。除了系统之外，剧情也是本作的一大卖点。



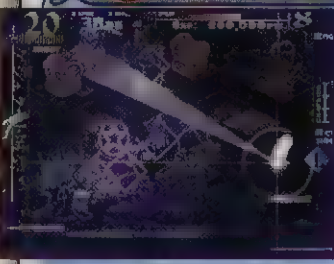
2 战术布置

在每个回合开始前都需要对我方进行编成，以选择出场的骑士和带入战斗的道具。在出场前，下屏会显示当前回合敌方所派出的角色。等到编成结束后，就需要面对那些敌人了。





3 战斗开始

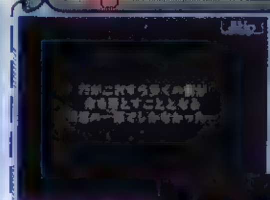


战斗正式开始后是以即时的形式来进行的，等到时间槽消耗完毕即告结束。每回合结束后都会回到战术布置阶段，我方可以重新选择出场骑士，而敌人也有可能做出调整。如此反复直到获得胜利。

[illegible]	
1	特定角色"VT"值为0
2	在战斗时我方角色全灭
3	规定回合数经过仍未获得胜利



4 战斗阶段结束

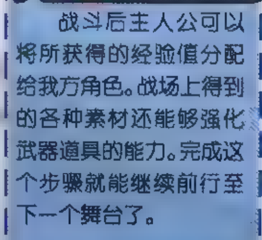


◀故事背后所隐藏着的真相是？

▼许多登场人物的过去都能够从这里进行了解。

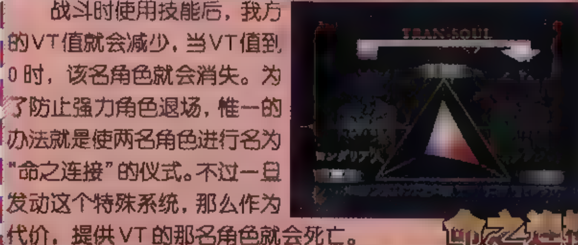
每一个战斗阶段结束后就会出现我方或游戏中登场角色的回忆片段。将这些记忆的片段连起来能够解开故事最深处的秘密么？

5 战后分配



战斗后主人公可以将所获得的经验值分配给我方角色。战场上得到的各种素材还能够强化武器道具的能力。完成这个步骤就能继续前行至下一个舞台了。

特殊系统



战斗时使用技能后，我方的VT值就会减少，当VT值到0时，该名角色就会消失。为了防止强力角色退场，惟一的办法就是使两名角色进行名为"命之连接"的仪式。不过一旦发动这个特殊系统，那么作为代价，提供VT的那名角色就会死亡。





战斗画面

1. 当前回合残余时间。
2. 战场上的宝箱，攻击它们就可以得到武器或是道具。
3. 没有指示行动的我方角色，以线条表示。
4. 主角威斯普，可以使用触控笔控制他的移动。
5. 行动中的我方角色，可以指示他攻击某个敌人或物品，但不能指示他移动到特定位置。
6. 我方攻击对象，这名枪手敌人会射出子弹进行攻击。
7. 威斯普现在所处位置。
8. 所指示中的我方攻击范围。
9. 我方角色残余VT。
10. 敌方角色残余体力。

躲避敌人击出的子弹 给我方下达战斗指令

战斗时，战场上的骑士需要主角的指令才能行动。骑士的攻击范围是最初就设定好的，而骑士的位置也是根据初期配置而定的，在战斗时无法进行改变。





范围槽 给骑士下达指令后，范围槽便会增长。范围槽越满，攻击范围也就越大，当全部蓄满时便可以发动必杀技。

敌人的子弹







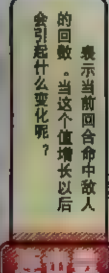
ACT设置 战场的属性，有“秩序”和“混乱”两种可以随时替换。根据属性的不同，敌我双方的攻击方式也会发生变化。



矩阵 打倒敌人后在矩阵里就会出现一个结印。当横、竖、斜有任何一个方向连成一条线后战斗即告胜利。真是非常另类的胜利条件啊。

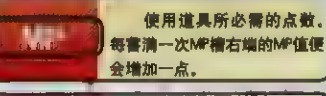
回收宝石增加MP 使用强力道具

当骑士击败敌人后就会有大量“宝石”出现，控制主角将它们回收后就能够增加MP槽，以使用强力的道具。

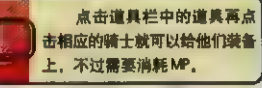


连击数 表示当前回合命中敌人的回数。当这个值增长以后会引起什么变化呢？



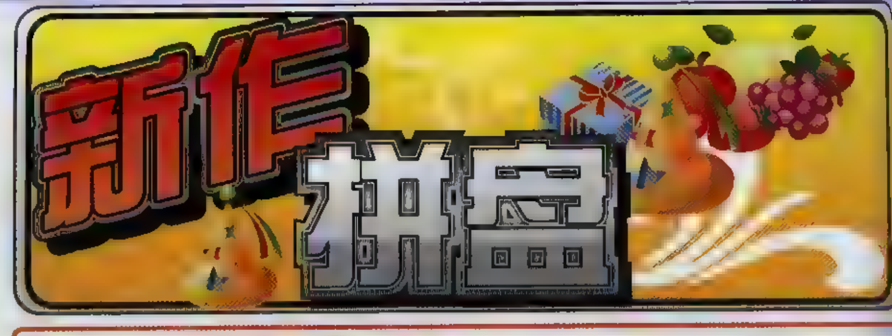


MP 使用道具所必需的点数。每蓄满一次MP槽右端的MP值便会增加一点。



道具 点击道具栏中的道具再点击相应的骑士就可以给他们装备上，不过需要消耗MP。

宝石 击破敌人后便会有宝石四处撒落，必须控制主角进行回收。



NDS

Lux-Pain

◆MMV◆AVG

◆预定2008年3月27日◆日版



被消除的是记忆，还是心？

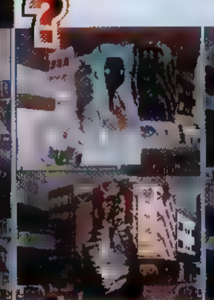
NDS平台这款新颖别致的AVG即将面市，本作的舞台是虚拟的如月市。这个人文和自然气息均非常浓郁的城市里，发生了一系列的不明事件。从刚开始的微小事件，渐渐发展为严重的杀人案件。虽然刑事案件对于任何一个城市来说都不少见，可在现今的如月市里，却未免密集得过头了……

无形的阴云笼罩在城市的上空，感染人类的“Silent”，被称为“要塞”的组织，这一切都跟转学到如月高中的少年有着莫大的关系。

本作的主题是要扮演主人公西条亚月，利用自己的Σ力量跟看不见的“Silent”战斗，并查明事件的真相。作为本作核心的“Σ系统”，可以让主人公用肉眼看到漂浮在空中的以太，消除以太杂质后就能发现包含重要文字或图像信息的线状以太“蠕虫”，将这些信息储存到主人公的记忆里后，就能进一步推理搜索，找出感染源“原初Silent”。

本作声优阵容非常强大，有宫野真守、能登麻美子、茅原实里、名冢佳织、子安武人、绿川光、浅野真澄等大牌加盟。还不知道本作的你在看到本次报道时，有没有想去试玩一番的冲动呢？

（文：胧月）

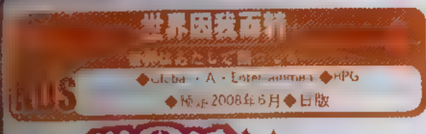




世界因我而转

◆Global A Entertainment◆RPG
◆预定2008年6月◆日版

NDS





从公主到冒险者！华丽大变身！

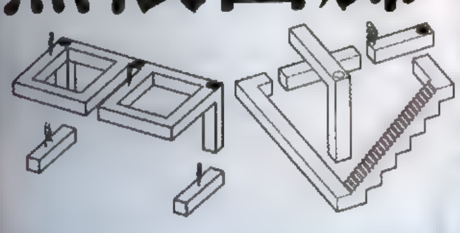
《迷宫制造者编年史 魔法铲子与小小勇者》的制作人四谷三郎的新作《世界因我而转》是一部能带给玩家十足新鲜感的幻想RPG。主人公是一个出生名门贵族之家、在优越的环境中长大的任性公主。有一天，这位深信神是因自己而存在、世界是因自己而转动的公主，却对一位突然闯入的冒险者一见钟情，她认为这是神赐予的礼物，并立刻向冒险者告白。可是冒险者冷漠的拒绝却让公主大受打击，为了得到冒险者的认同，公主决心外出拯救世界，从而踏上了冒险之旅。旅途中，公主将与两个同伴“帕罗”和“米米库史莱姆”并肩作战，打倒途中所遇魔物以获取金币和经验值。公主的武器是“任性指令”，这可以说是本作的独特之处。游戏中主人公可以藉由“任性值”改变某地敌人的出现几率、从敌人身上获得的金币和经验值，甚至可以改变敌人的强弱。于是游戏变成了玩家可以自由改变的“世界”，让冒险旅程往对自己有利的方向扭转。另外，冒险中还将有一直暗中守护着公主的关键人物谜之战士登场！（文：胧月）

无限回廊

无限回廊
◆SCEJ◆PUZ
◆2008年3月19日◆日版

PSP

無限回廊

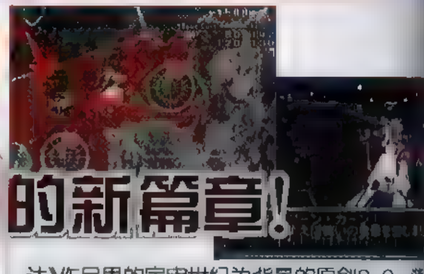


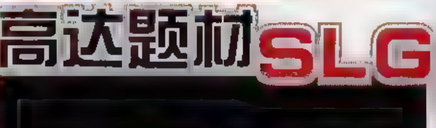
错觉？真实？另类解谜游戏登陆PSP！

另类作品《无限回廊》将于今年3月19日在PSP和PS3两大平台上同时发售。这款另类解谜游戏是由SCEJ“一起来做游戏吧！DEGITAL MEISTER”项目研发制作的，其原型来自于现Venture Business Laboratory(VBL)外聘研究员藤木淳于2006年发表的获奖作品“OLE Coordinate System”。即使是同一画面，往往也会因为人们观察角度的不同而产生视觉偏差，《无限回廊》便是这样一款利用视觉错觉，制造出“说谎的画面”的游戏。游戏中，玩家需要通过转动画面调整各回廊间的构图关系，找出隐藏通路，并引导画面中的主角平安到达终点。除了丰富的回廊谜题，玩家还可以在全关卡通关后自行设计各种空间回廊，而通过联机，玩家们还可以相互交换各自设计的关卡进行挑战，增添无限乐趣。为了让玩家能够体验到更多有趣的谜题，PLAYSTATION Store也将为PSP版和PS3版提供更多不同法则与关卡的下载服务。（文：雷伊）



高达题材SLG的新篇章！









NBGI日前宣布NDS高达题材最新作品《高达之纹章》将于2008年5月1日发售。本作是一款以《高达》作品里的宇宙世纪为背景的原创SLG，游戏将以不同于"《基连的野望》系列"和"《G世纪》系列"的历史表现手法来描写高达世界，势必将最真实的高达世界还原在玩家眼前。除了剧情表现手法外，游戏的战斗系统也有了一定的变化，和以往用格子表示战斗地图的方式有所不同，这次的战斗地图将采用战斗区域制，一个战斗区域可容纳下多个单位，当玩家操纵己方机体进入敌方的区域时就会自动进入战斗画面，非常简单和直观，即使是不擅长战略类型游戏的玩家也可以轻松上手。并且此次游戏还收录了大量再现原作经典场面的战斗动画，《高达》粉丝们一定会大为感动。（文：乌冬）

幻想逃亡记

Imagination Is The Only Escape

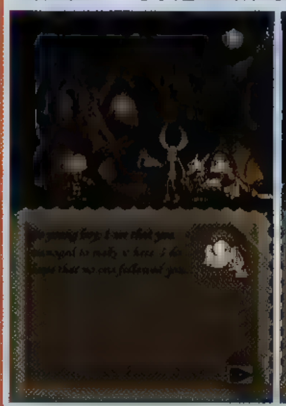
NDS

◆A ten8◆AVG

◆发售日未定◆美版

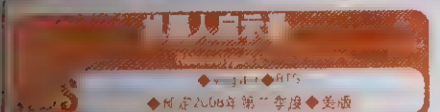
这是一款描述第二次世界大战时期生活在法国的犹太人儿童悲惨生活的NDS游戏，本作的许多情节都是取材自现实，包括了纳粹进行大屠杀和犹太人儿童在集中营里遭到的非人对待。游戏的主要流程都围绕一名犹太男孩展开，为了逃避纳粹的恐怖阴影，他用自己的想象力造了一个幻想的世界，在这里他可以运用各种能力来抵抗压迫，从而获得自由。负责游戏剧本的是21岁的年轻作家Luc Bernard，其作品还有Wii平台上的《永恒之子》，他表示此次他将用另一种手法来揭露战争的残酷。由于游戏所表达的主题过于沉重，所以本作一公布就引起了许多议论。（文：乌冬）

NDS上少有的沉重风格作品



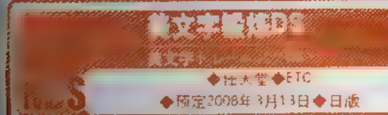






欧美游戏开发商Vogster公布了一款让人眼前一亮的掌机游戏，这款名为《机器人启示录》的掌机新作是专门根据NDS触摸机能所开发的即时战略游戏。游戏以智慧型机器人之间所爆发的旷日持久的世纪大战为故事背景，玩家要率领自己的生化机器人部队，对抗企图将人类世界摧毁的邪恶机器人军团。从公布的游戏图来看，本作具有色彩鲜艳的欧美卡通画风，各种机器人单位的外观也是极具幽默元素。本作将完全采用触控操作，开发小组还根据NDS平台的即时战略特性对操作进行了优化，设置了“快速动作”选项来简化繁琐的点击操作。本作具有完整的单人战役模式，其中包括17个战斗任务和若干分支任务。超过50种具有独立AI的机器人单位绝对是本作的亮点所在，这些机器人具有不同的特性、技能以及武器。机器人武器种类超过20种，其中不乏变形加农炮这类威力强大的装备。游戏中还拥有英雄的设定，机器人英雄将可以运用自身的特殊技能来抗衡成群的敌对势力。作为一款具有深度战略性的RTS作品，自然也少不了多人对战环节，本作支持最多4人Wi-Fi对战。（文：软饼干）

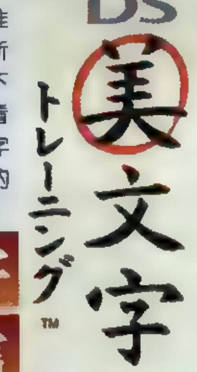




写得一手好字是不少人的心愿，但随着电脑的普及，亲笔写字的机会已经越来越少，任天堂推出的本作就是一款让你锻炼书法的字帖类应用软件。该软件同捆的专用触控笔方便玩家在触摸屏写出漂亮的汉字，对于用户写出的汉字，系统会给予要点提示，并修正其中不规范的笔画。坚持一段时间的练习，能让你的汉字书写水平得到提升。

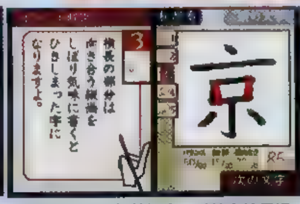
不过对于国内用户而言，由于该软件收录的都是日本汉字，书写方法和标准中文并不完全一致，所以千万不能弄混淆。下面我们就根据范例来看看软件是如何对汉字“京”进行书写指导的吧。（文：胧月）

写好汉字 增强自信





▲最初是练习单元。图中的NDS是竖立放置的，左屏显示标准字例，用户可用描红的方式在右边的触摸屏试写该字。



▲对于用户写好的汉字，系统会给予提示。如图，“京”字其中的两笔写得不太规范，被系统用红笔纠正。



▲掌握书写方法后就是最后的实战了，这里没有描红线。



各种令人眼花缭乱的新要素大公开

《MHP2G》第五回 连续报道

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンター ポータブル 2nd G

◆Capcom◆ACT◆预定2008年3月27日◆日版
◆1－4人◆4800日元◆PSP-2000同捆限定版售价24571日元

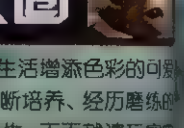
PSP

相关报道 Vol.77 P06/Vol.79 P29/Vol.80 P26/Vol.82 P28

文 羽纹 美编 小鱼仔

当读者看到本次报道的时候，距离游戏的发售只剩下[illegible]

利用狩猎猫来扩大自己的交友圈



作为能在战场上为狩猎者提供各种帮助、并为猎人狩猎生活增添色彩的可爱角色，狩猎猫将在单人游戏中占有重要的地位。通过猎人不断培养、经历磨练的它们还可以随意赠送给同伴，并且被送出之后并不会就此消失。下面就请玩家牢记之后介绍两种分享方法，灵活运用这项功能来享受猎人生活吧。

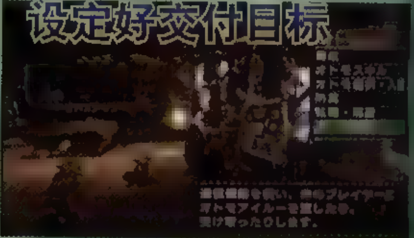
交付方法①

随行发布

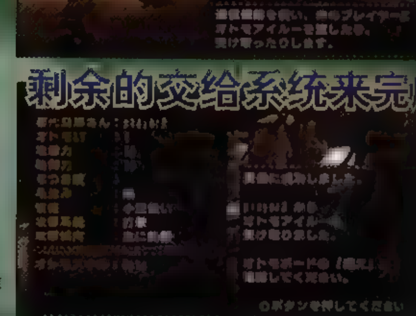
首先要介绍的是可以让玩家与陌生的猎人之间进行狩猎猫交付的“随行发布”。其具体操作也非常简单，只要打开无线LAN开关，并在猫人食堂的随行告示板（オトモボード）里设定想要发布的狩猎猫即可，这样一来主机会进入睡眠模式，并自动和其他开启状态的PSP主机进行发布与接收的工作，届时就能完成与陌生玩家的交换。

▶出门的时候带上PSP，说不定回来的时候就能看到各式各样玩家培育的小猫了哦。

设定好交付目标



剩余的交给系统来完成



交付方法②

随行交付

接下来介绍的是操作详情简单的"随行交付"。只要控制角色进入线上集会所（オンライン集会所）打开菜单并选择"随行交付（オトモ流し）"项目，接下来只要选定将要送出的狩猎猫及将其委托的猎人即可。



◀大概是厂商为了限制了玩家使用S L的可能性，所以直接将猫设定为交付后并不消失。

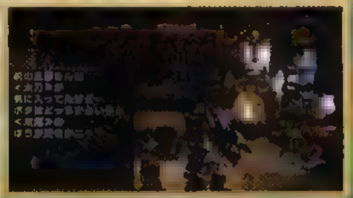
可直接在集会所里进行交换！

与狩猎猫的对话内容还会因为发布玩家的游戏履历而发生变化

此项算是利用"随行交付"和"随行发布"两项功能的小小特典。玩家可以听到狩猎猫述说与前任雇主游戏履历相关的台词。玩家可以从五花八门的话语中了解到其他猎人是用什么样的方式度过自己狩猎生活的，说不定玩家可以将这些信息当成参考喔。

▶可以得知前任雇主[illegible]目等等，玩家可以通过这些资料深入了解对方的狩猎风格。





进一步缩短游戏读盘时间的崭新功能闪亮登场！

继前作的场景预读（BGロード）后，本作又新追加了一项能够大幅度缩短读盘时间的功能"媒体安装（メディアインストール）"。这是将游戏的部分数据直接安装到记忆棒中，之后在任务出发或是区域移动时就能大幅度缩短读取时间。由于安装需要占据记忆棒的部分空间，因此最好准备一张大容量的记忆棒。

记忆棒的空间必须在580MB以上

▼储存安装资料需要花费一段时间，为确保万无一失，请为主机插上电源后再来进行。

还可以与场景预读相并用

▲"媒体安装"也可以与"场景预读"并用，在两项功能都开启的情况下，游戏的读取速度会有质的飞跃，不过随之而来的则是更大的耗电量。

场景预读（Background Load）小解释

在《MHP2》导入的功能，作用是将与猎人现处区域相连接的区域的资料预先读到PSP里，从而实现[illegible]

各种武器的新要素抢先公开

武器、防具数量的大幅度增加是本作的一大卖点，而为武器追加新的性能则更令人兴奋不已。接下来就为大家介绍双剑等武器的全新要素，来看看这些要素的加入是否能吸引你使用这项武器吧。

双剑 持有不同属性的双剑登场了！

由两把不同属性剑构成的双剑，之前在《MHF》中有出现，这里将被完全引入到《MHP2G》里来。这种武器多为"通常属性＋异常属性"的组合，在《MHF》里这两种属性是随机发动的，而本作则是同时发动两种属性，名副其实的"双属性武器"就此诞生。

▲雪花猛毒（スノウヴェノム），这是一把拥有冰、毒属性的双剑。

▲▶双属性武器将更考验玩家对怪物弱点属性的把握能力，很明显用雪花猛毒对付雄火龙的效果远比对付电龙要好得多。

弓 追加了近战适用瓶

继上次公布的"染色瓶"，此次登场的是可以提升近距离弓矢攻击及近距离射击威力的"接击瓶（接击ビン）"。该种药瓶的出现难道会颠覆以往弓的狩猎方式么？



▲装备接击瓶的时候能大幅度提升近距离射击的威力，不过这样一来怪物甩尾等招式的威胁也会随之变大。

打破传统概念

弩炮 彻甲榴弹追加晕厥效果

在无视目标防御力的弹药里，彻甲榴弹的表现远不及扩散弹。为了改善这一状况，游戏制作方为彻甲榴弹特别追加了晕厥效果，其具体的使用方法和大锤比较相似，集中攻击目标的头部，随着弹药爆炸，就可以让怪物陷入气绝状态。

▼彻甲榴弹性能的提升使得围绕弩炮展开的战术又多了一套。



狩猎笛 全新的旋律登场

追加了与音爆弹效果相同的旋律"高周波发生"，这个旋律在对付砂龙、角龙等怪物时会有出色的表现，不过考虑到吹奏时机等因素，使用起来会有一定的难度。

▼从图中显示的信息来看，"高周波发生"的演奏旋律为"黄·黄·黄"。

G级猎人专用
新防具系列震撼登场！

接下来公布的是使用解禁的“Z系列”和“X系列”两种新类型防具。为了应付更为棘手的G级怪物，玩家需要更多超高性能的装备来确保狩猎任务的顺利进行。下面将对新防具进行详细的解说，不过在那之前先为新手玩家介绍一下之前系列防具的特性。



▶从图片中我们可以清楚地了解到，Z、X系列防具的稀有度已经上升到9。

系列防具类型介绍

在“《MH》系列”里，猎人所使用的防具按照特征和性能的区别而划分为剑士专用和枪手专用这两种，在之前作品中出现的防具可以细分为如下5个系列。

普通系列

在游戏初期就能生产的防具系列，持有防御力较低，不过生产和强化所需费用也比较便宜。

D系列

基础防御力与普通系列相当，但用于镶嵌装饰品的凹槽数量稍微有所上升。

G系列

出现次数少的防具系列，基本可以理解为普通系列的防御力强化版，未曾在《MHP2》中登场。

S系列

使用上位任务所获得的素材来制造的防具，以持有高防御力吸引狩猎者的目光。

U系列

技能附加点数丰富、凹槽数量多的魅力防具系列，在猎人中拥有较高的人气。同样需要上位素材来打造。

用高防御力来确保猎人的安全



◀由S系列强化而来的X系列防具虽然在外观上并未发生太大的变化，不过其附带的技能点数则更加丰富化。

X系列是S系列经改良而来的G级猎人专用防具，它拥有全系列防具中最高的防御力。下面介绍的是怪鸟X系列，由于跨入G级任务后首先要面对的应该还是大怪鸟，因此它成为您的第一套X系列防具的可能性非常大哦。

▼在游戏设计时，厂商就将X系列定于S系列强化版的位置，利用高防御力最大限度地减轻猎人受到的伤害。

技能种类丰富化

在U系列防具上探寻出突破而得来的Z系列，技能点和凹槽数量有了进一步扩展，由此为猎人带来更灵活多变的配装方案。下面就让我们通过电龙Z装来了解下该系列的具体强化要点在哪里吧。

Z系列

足够多的技能点和凹槽满足你配装上的需求

电龙Z·枪手装

▲能同时发动多个技能投入战斗是Z系列防具的最大魅力。

▲、V1时电龙Z头盔的防御力就达到84，Z系列的防御力提升量也不容小视。

▶技能点数则进行了大幅度更新，"听觉保护+5"相信每位双剑猎人都梦寐以求。

▲凹槽数量相比电龙U头盔又出一个。

X系列 Z系列 共通要素！可自由更变防具的一部分颜色

能为防具某些部位调整颜色是两种新系列防具的共通特征，玩家可以通过红、绿、蓝的不同搭配为其增添个性化的色彩。相信那些对装备外型比较考究的猎人在每次组队出发前都会在自己的房间里"折腾"上半天，看来在集会所中等待的猎人有得受了（笑）。



▶通过颜色调整系统，我们可以为防具搭配出自己认为更合适的色调。



怪物的攻击方式得到进化

猎人的狩猎方式丰富了，各种凶猛、残暴的怪物也理所当然地得到了一定程度的进化。在本作中，各种怪物将会增加数种新的攻击方式，如此一来，猎人与猎物的斗争又回到了同一起跑线上。

狡猾的猛毒兽 毒怪鸟



▲毒怪鸟增加了类似于岩龙的甩尾动作，如此一来从背后靠近它的时候要格外小心。

黑色凶风 黑狼鸟

▲攻击欲望强烈的黑狼鸟这次追加了地面啄击，这个招数还将附带震动效果。

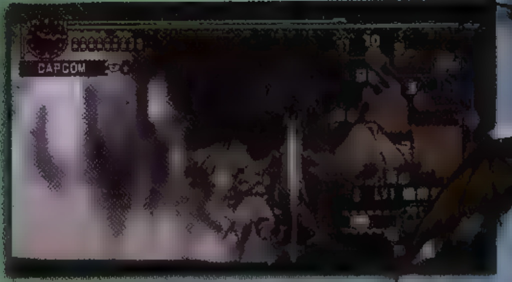
电击的白影 电龙

▶电龙可以一边让身体带电一边采取行动，不知道此招式的攻击判定是否只有一次。

沙漠中的亡骸 盾蟹

◀盾蟹的新攻击是针对身后猎人而进行的轻微跳跃突击，用尖锐的真红角对目标造成巨大的伤害。

▶水龙可以在地面上从高处向下发动水幕攻击。



深渊的水之王者

水龙



◀角龙的的这招明显是"抄袭"《MHF》中的新怪[illegible]比较小。

威猛的沙漠王者

角龙

猛烈使用双角上

掌管火焰的女王

炎妃龙

▲炎妃龙的扫尾攻击将附带爆炸效果，尽快绕到其侧面伺机展开攻势吧。

炼狱的帝王

炎王龙

▲炎王龙喷射火焰攻击的距离将比以往长出些许，这样猎人起来将更有难度。

我知道我当前就差需要那么一个爱情了
但不知是个火热的还是一个甜蜜的
——崔健《另一个空间》



文 言先知 美编 澄香

案例一：一见钟情

扎克斯与艾莉丝

出处：危机之源 最终幻想VII

追求过程





案例分析



扎克斯与艾莉丝这段相遇实在是写意之极，可以说是教科书级的一见钟情了。虽然扎克斯的硬件条件咱可能不具备，不过细细分析一下，这其中其实还是有点可挖掘之处的。首先，扎克斯能一下子被接受，其实是因为艾莉丝的天真和单纯。可能在看到这个天上掉下的帅小伙时就已经失去了判断能力，再加上扎克斯讨好女孩的小花招，她很容易就跟着扎克斯的思路走了，所以扎克斯各种“自来熟”的话才没产生什么副作用。要是换了《FF Ⅷ》莉诺娅，估计根本就不会吃他这一套。其次，扎克斯不仅把自己好的一面展现给艾莉丝，而且也不掩饰自己不好的地方。被人从房顶上打落的惨相就不说了（这个他想掩饰也掩饰不住= =b），在艾莉丝对“战士”这个身分略有误解的情况下，他也勇于承认自己的战士身分，这样的举动能让艾莉丝对他的信任感大大增加。



◀虽然相处次数不多，但艾莉丝的形象已经深深印在了扎克斯的脑中。

假想方案

当然了，让我们从学校的教学楼或是食堂上掉下来再去和人搭讪是不现实的，我们的HP可没扎克斯那么高。可行的方案是在课间的时候趴桌小睡一下，上课铃响时应该会有人来叫。这时可以睡眼惺松地抬头看一眼，如果不是自己的目标对象的话，那就继续趴下睡觉即可；要是自己的“目标”的话，就要赶快向扎克斯一样提出约会的邀请。虽然这样一般会被当成是在说梦话或是神经病，但是多尝试几次之后说不定就能有成功的机会了。在约会时，切记要背把大剑在背上（马修：喂，携带管制刀是犯法的！），一旦遇到有怪兽什么的必须立刻挺身而出，要是没有怪兽的话拿路边的花花草草什么的练练手也不错，总之就是要表现一下自己的英雄气概。不要忘记多表达一下自己独到的想法，比如“把学校花圃里的花摘下来卖”等等，能很好地显示自己的经济头脑。最后最好能让朋友来个电话，就称“有重要任务需要去做”，然后潇洒地告别，既能体现自己事务繁忙实乃有能之人，又能给对方留点念想，实在是不错。

案例二：日久生情 艾利乌德与妮妮安

出处：火焰之纹章 烈火之剑





追求过程

[illegible]





[illegible]

案例分析



▲有同伴冲锋陷阵，艾利乌德可以安心在后方陪着妮妮安了。

关于游戏最后的主角们的具体感情归属，不同的玩家有不同的做法，但是实现方法都是一样的：蹭支援。和案例一正好相反，蹭支援是个漫长的过程，换句话说就是“日久生情”。游戏的制作人一定是有过“恋爱马拉松”的经历，所以才想出了这么个旷日持久的方法。两个人在一起时间长，产生感情的机会就多。当然了，只是泡在一起肯定没啥效果，要在整个过程中仔细观察对方的言行举止，做到知己知彼才行。艾利乌德就是因为有了对妮妮安的了解，才能识出事件背后的整个阴谋，从而率领大家击败邪恶最终抱得美人归。还有重要的一点就是要能说会道，由于年度久远，笔者已经记不清艾利乌德具体都说了些什么，但是就是因为他的话语让妮妮安产生了信赖感，才会发展出后面的故事。



假想方案

这个方案实现起来比较简单，就是没事就待在一起就好了。上课时间可以找人换换座位，下课时间接近起来也很方便，至于吃饭什么的时间更是好机会，把握得当的话就能看到头顶友好度的数字噌噌飞涨。蹭在一起的同时，也不要忘记了解一下对方，展示一下自己，就像艾利乌德那样表表胸中大志啊，谈谈天下局势啊，论论当世英雄啊等等，同时也得讲明白自己所背负的沉重宿命，总之务必要把气氛渲染得像是个乱世，自己则是乱世中的英雄。这样的背景就为这场“史诗般的恋爱”奠定了基础。不过由于需要投入的时间比较长，所以这个案例的方法效率较低，而且成功与否的变数比较大，很容易在最后关头被一张好人卡终结，如果各位同学觉得不好的话还请往下看。

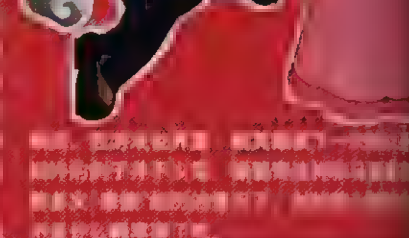




出处：新超级马里奥兄弟



追求过程



案例分析

马里奥之所以能把公主追到手，原因就是他能冒着生命危险去救公主，也就是我们平时所说的"英雄救美"。虽然这个题材的东西让人已经看都看烦了，可是它某些时候确确实实能发挥很大作用。设想一下平时娇生惯养的公主被一个大怪物捉了去，不仅被关在一座满是岩浆、骷髅的城堡里，还要忍受怪物的虎视眈眈。在这个时候要是有人能突然出现将她解救出来，那即使是马里奥这样的五短身材在她眼中也会变成最英武的白马王子。这就是说，在MM最需要帮助的时候以一个英雄的姿态出现在MM面前，这个举动往往能一举俘获MM的心。不过这个举动必须要在特定的关头才能发挥出百分之百的效果，要是情况不够危急，处境不够险恶，那我们的英雄的形象可能就会不够效果。



◀大叔午睡的时候还有公主殿下给他撑伞，可谓是幸福至极了。

假想方案

想在学校里遇到绑架案什么的几率还是比较低的，想要英雄救美还要从别的路子上下手。其实有个不错的机会就是心目中的MM被老师拉去训话的时候，如果得知了这样的消息那就是咱的机会来了。不过毕竟咱能力有限，所以不能像马里奥那样空手而去，出发前最好做好充分的准备。首先要带好补给品，最好能随身带上一罐绿色蘑菇的罐头什么的，危机时刻吃上一个同时抬头看看，如果头上出现了"1UP"字样的话就能安心不少。其次要提前熟悉一下沿途的地形，看看哪里有大坑，哪里有岩浆什么的，尤其是学校里有生物专业的同学一定要注意避开沿途的乌龟等生物。在行进过程中咱也不能放松警惕，要时刻留意路边有没有谁丢下的硬币什么的，马里奥一路拣金币的传统咱可不能丢。还有路边的树上如果有蘑菇更是不能错过，说不定来上一个咱也能变大呢。在这难关过了之后来到老师的办公室，就是和总BOSS决战的时刻了。由于笔者能力有限，无法将各个学校每位BOSS的打法都一一列出实在是惭愧，这BOSS战就只能留给各位同学自己摸索了。虽然战斗可能会很惨烈，不过在战斗中请时刻牢记自己的信念：誓死抱得美人归！

案例四：投其所好

凯伊鲁与米斯特

出处：魔法工厂 新牧场物语

追求过程





案例分析

当然了，米斯特也对其他东西有爱，想和她结婚就要送她生长周期120天的金刚花，平时她也很喜欢吃天妇罗，很符合一个普通MM的爱好。不过这些东西送起来成本都比较高，所以不怎么划算。偏偏在这些之外，米斯特又往死了喜欢便宜好种的萝卜，那就可以说是“不送白不送，送了不白送”了。能够了解到对方的喜好，再用喜好的物品对其反复轰炸，这就是“《牧场物语》系列”一贯的爱情法则。虽然这个方法实现起来需要一定的财力，但是我们要做的不仅是了解到对方的喜好，更要对起进行分析再得出一个合理的方案，最终敲定的礼物就应该是一个既便宜又好找，并且生活中每天都要用到的东西，这样才不会因为天天送而让人感到厌烦，也不会把自己送至破产。究竟送什么好呢？其实凯伊鲁已经给了我们一个很好的答案，那就是蔬菜。



假想方案

俗话说“萝卜青菜各有所爱”，现实中的意中人可不一定只会傻傻地盯着萝卜不放，而是会有自己的爱好。我们必须事先调查清楚，对方喜欢的是萝卜？是青菜？是辣椒？是茄子？还是大葱蒜苗什么的？这些蔬菜既便宜又健康，可以说是标准的“绿色”食品，实在是馈赠亲友之佳品。一旦锁定目标，接下来的任务就是送礼！连送几天不行就连送几周，送几周不行就送几个月，还不行就送上一年，只要对方喜欢，那就一直送到底。考虑到成本问题，我们可以学习游戏里的方法，在便宜的季节批发一堆蔬菜塞进冰箱，每天取出一两个来送人用，不失是种节约的好办法。

案例五：好借好还

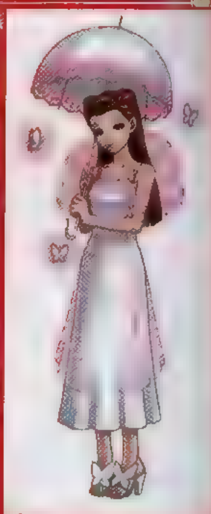
成步堂龙一与美柳千奈美

出处：逆转裁判3

追求过程







案例分析

虽然游戏中没有什么对两人感情的直接描写，但是我们也能想像得到成步堂龙一老兄的热情是怎么样的。美柳千奈美想要要回自己的项链就必须和成步堂接触。古人云“好借好还，再借不难”，虽然用在这里不太合适，但是诸位同学能理解“物品能够成为人之间联系的纽带”的道理即可。和上面的不同，这里的物品一定要是有纪念意义的物品，再次也要是对人很重要的物品才行。否则就不会有一借一还的过招，也就体现不出“纽带”的精妙之处了。



◀果然法庭上才是最能快意恩仇的地方啊。

假想方案

和美柳千奈美相反，估计一般是没人会主动把东西送我们，然后又要回去的，所以我们要找自己选定的对象来“借”。比如说看到人家戴着条精美的项链、戒指什么的就主动借过来戴戴。对方催的时候就顺便把人约到附近的法庭里逛逛。这时可以顺便站在辩护律师的位置上摆摆威风，或是在被告人的座席上装装可怜。如果对方非是急着要回自己的东西，那就威胁说“再催我就一口吞下去”一类的，反正一定要拒不归还。因为只有留着这个“纽带”，日后两人才有再联系的可能性，切记切记。

最终究级攻略

■喧哗热闹的气氛与明快的鼓点生正好相衬。

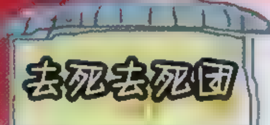
能吸引目光是第一步，而第二步则是把对方的注意力吸引到游戏的内容里来。如果是面对男生的话，基本随便找个游戏都能聊起来；要是想吸引女生的注意力，那就得挑挑游戏的内容了。像是“《马里奥》系列”的动作、运动类游戏可谓是老少咸宜，不仅玩着有趣，失败了也不会有太大挫折感。而《太鼓之达人》、《DJMax》这样的音乐游戏也能让人很容易接受。轻松简单的体育游戏，像《大众高尔夫》等也是很不错的选择。而能让MM看到就走不动路的利器，则要算是《任天狗》、《乐克乐克》、《啪嗒砰》这样趣味性强，而且画面极其可爱的作品了。在挑好游戏之后，就要主动把游戏交给她们让她们亲自体验其中的乐趣，自己则抽身在旁边体贴地做做指点，感情就是这样一点点增进的。拿游戏做媒介还有一个好处就是玩游戏会在一定程度上“上瘾”，要是真让对方对游戏产生了兴趣，那就不愁没有接触的机会了。



◀《乐克乐克》能使女性的回头率达到百分之三百。

恋爱辞典 KUSO版

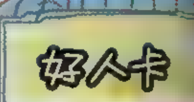
……为大家献上一页恋爱辞典，为大家来解释一下一些有关现代恋爱的词……



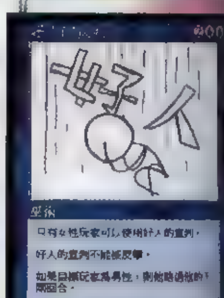
简称"死死团"，口号为"情侣去死"。这可不是什么恐怖组织，而是由单身、失恋的人组成的一个团体，这个名字其实是为了恶搞而起。死死团是一个虚拟的组织，或者说根本就没有组织，只要你现阶段没有男朋友或女朋友，你就可以很恶搞地说自己是去死去死团的一员。而找到情侣的行为则意味着"脱团"，不用担心，广大团员会抱着崇高的心态等待着脱团的成员重新入团的(笑)。

▲死死团御用Logo，恐怖的感觉下还埋藏着怨念。

例句："我们死死团温暖的团部永远欢迎新成员。"



或称"发卡"，基本的意思是告白而被拒绝。因为大家在拒绝他人时一般都不会直接说明，而是用"你是个好人，但是我们不合适。"这样委婉的话来代替，久而久之，"拒绝"这个行为就用"发了好人卡"代替了。类似的还有"我们还是做朋友吧"的朋友卡等。



▶发展到今天，好人卡已经有了多种形式。

例句："今天我和她告白了，可是她给我发了张好人卡。"



Gal在英语口语里就是"年轻姑娘"的意思，以Gal+Ggame组合成的Galgame就是指以美少女为主的游戏。游戏的一般构造是这样：玩家是剧本中男主角，而身边则有多个女角。玩家的目的就是通过分支剧情的选择完成剧本定好的剧情，实现和女角的感情。现在的Galgame一般内涵丰富，小编宇轩甚是精通此道，有兴趣的读者可以与他多多交流。

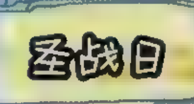
例句："宇轩！哪个Galgame的剧情最有内涵？"



由日语的"燃え"变化而来，这个词用处很多，可以当形容词来描述某个事物很可爱很讨人喜欢，可以当动词说自己喜欢上了某个事物。总之萌是个可以在很多地方发挥作用的词，如果你有一种难以言表的喜欢某个事物的感觉，就可以用这个词来表达了。

例句1：鸟冬昨天在座位上睡着的样子实在太萌了！

例句2：难道你最近萌上《蜘蛛侠》了不成？

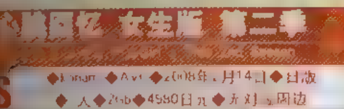


死死团团员特有的节日，日期为2月14日。相传在这一天情侣们会集体出门活动，而团员则要以自己的怨念与之展开"圣战"。其实这和死死团一样，都是单身人士自嘲和恶搞态度的一种表现。

例句："哎，又是独自一人，今年的圣战日要怎么过啊。"



在继一代的成功之后，《心跳回忆 女生版 第二季》也理所当然地被搬上了NDS。本作的移植可算相当厚道，不但根据NDS的特性加入了独有的“超接近模式”，还增加了两位魅力十足的新角色，就算是玩过PS2版的玩家也可以来尝试本作。不过，美中不足的是游戏不但删除了原有的片头动画，连动听的结尾歌也变成了纯音乐版，实在可惜。



文 萝卜鸟
编 雷伊
美编 小鱼仔



Girl's Side 2nd Season

本作是一款正统的校园恋爱游戏，打工、学园祭、考试、约会等丰富的活动让玩家切身体验学园生活的酸甜苦辣。当然，这些都只是一些调味料，游戏的主要目的是和不同类型的帅哥们谈一场轰轰烈烈的恋爱。那么，就让我这只情场老鸟传授一点心得给大家吧！

追男守则第一条：注意炸弹！

对于“炸弹系统”相信“《心跳》系列”的老玩家都不会陌生，新玩家们可要注意了。所谓炸弹，就是当玩家和一个角色的亲密度上升时，那么其他没有被“看上”的男生就会对主角产生意见，经过日月积累那些怨气就会形成炸弹爆发。这炸弹的威力非同小可，一旦爆发，所有角色对主角的亲密度都会大幅下降，之前的努力也就白废了。

如何避免炸弹？其实很简单，玩家只要每隔一段时间给男孩子打一次电话就可以阻止怨气的增加了。打电话并不代表一定要去约会，那样只会浪费玩家和“真正目标”的相处时间。若不忍心放鸽子的话，玩家还可以把约会的日子定在该角色打工或社团活动的时间，那样对方就会拒绝约会，也不会增加怨气。

不管怎么说，打电话处理炸弹问题还是要浪费时间的。玩家最好在游戏最初就决定要攻略的角色，以便控制出场人数。

追男守则第二条：投其所好

这点非常重要，男孩子喜欢的衣服、颜色、爱吃的东西、喜欢的场所玩家最好都记下来，只要多加利用，好感度的提升就会非常轻松。衣服不用多买，每个季节的选对风格买两件就可以了。

追男守则第三条：切勿毛手毛脚

本作将触控笔的能力彻底发挥，通过触控笔玩家可以肆意地“触摸”角色。下面介绍一下具体的操作方法。

用触控笔摩擦屏幕：抚摸头、拉衣服（手臂）、搔痒。

点击屏幕：盯着看、亲吻、牵手（点击手臂下方）。

划直线：恶作剧、挽住手臂、手刀（对着头从上往下划）、接近。

※每个动作在不同位置实行，产生的结果也不一样。

切记，在好感度不高的情况下随便乱摸只会让对方产生反感，玩家起初必须老老实实按部就班。

当后期进入“超接近模式”时，男孩就可任玩家鱼肉了！

TIPS 本作可以在服装选择画面中将不要的衣服卖出。

超接近模式

本作的亮点之一，只要和男孩的亲密度达到MAX就可发生。进入“超接近模式”后，左屏便会出现一个小头像，触摸出粉红或大红色的爱心头像里的感情槽就会增加，连续成功还会形成连携并得到奖励点数。感情槽会随着时间的流失减少。

这个模式分为3部分，第一部分是傍晚，当左边的心跳槽增长到一定程度便可以进入下一部分——夜晚。成功渡过夜晚玩家就能进入“心跳MAX”部分，看到特殊剧情。这里不得不提，一向以“纯”著称的“《心跳》系列”本次终于有了让人脸红心跳的台词。



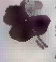
▲若王子，你要是再不住手……



友情结局

同样是本作的新增要素，走友情路线时还必须有一个充当炮灰的角色，具体方法如下：


将要攻略的角色好感度提升到友好以上，炮灰同样。


第二年五月后，八天内和炮灰约会二次。第二次约会不要选在烟火大会之类的特殊日子，回去时候补必须送玩家。


回去后友情对象出现在家门口，这时要选择“我希望和你做朋友”。

意外之吻

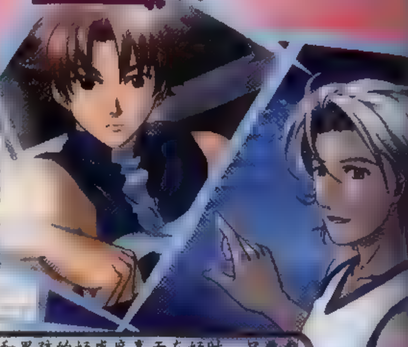
入学时学校会有一份调查报告，这份报告将决定本周目主角“意外之吻”的对象。何为“意外之吻”？当然是我们所熟悉的摔倒+撞到+不小心碰到。

问题及对应角色

やさしくて	たよれる人	若王子 貴文
	カッコいい人	佐伯 瑛
	おもしろい人	クリス
クールで	たよれる人	志波 勝己
	カッコいい人	佐伯 瑛
	おもしろい人	氷上 格
[illegible]	たよれる人	真咲 元春
	カッコいい人	針谷 幸之進
	おもしろい人	天地 翔太

情敌宣言

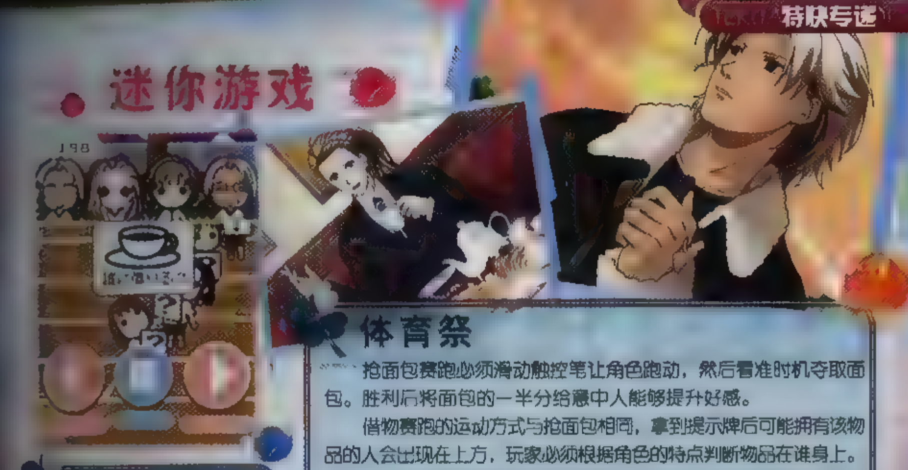
游戏中出现的几位女孩各自都有意中人，若玩家在和女孩相处得不错的情况下和她喜欢上了同一个人，那么女孩将会对玩家作出情敌宣言。以后她不但会对主角不理不睬，在情人节或圣诞节时还会对主角冷嘲热讽。这里要注意，如果你是在攻略男孩友情路线的情况下，收到女孩的情敌宣言，那么男孩有90%的可能会被抢走，所以攻略友情路线时尽量避免与女孩子的接触。





TIPS 和女孩的好感度很高、和男孩的好感度高于友好时，只要和男孩约会三次女孩就会提出情敌宣言。

迷你游戏



体育祭

抢面包赛跑必须滑动触控笔让角色跑动，然后看准时机夺取面包。胜利后将面包的一半分给意中人能够提升好感。

借物赛跑的运动方式与抢面包相同，拿到提示牌后可能拥有该物品的人会出现在上方，玩家必须根据角色的特点判断物品在谁身上。

二人三脚只需根据节奏点击屏幕上的"左"、"右"便可通过，搭档将会是好感度最高的男性。

枕头大战

非常传统的游戏，这里要注意一下，若想触发枕头大战事件，必须有2个男生的好感度在喜欢之上。

情人节巧克力

巧克力的作法很简单，只要根据弟弟要求的方向转动触控笔便可。左为逆时针转动，右为顺时针转动，当中有从内到外从外到内的变化。失败了可以重新挑战，总共有三次机会。



音咸游

主角的弟弟，同时也是个超级情报员。每次遇见新角色后必须从游这里查询资料，才能得到帅哥们的电话号码。(他们就从没怀疑过主角是如何得知自己号码的么？)除了要电话号码，玩家还能从游这看到每一个角色与自己的好感度(如果只查好感度的话事先SAVE一下，看完了再读取可以节省宝贵的休日)。另外，若玩家对"触摸"系统有疑问或对自己的技术没信心，都可以拿游来当实验的对象，任你怎么捏他打他亲他都没事。

关于打工

游戏中有七种打工供玩家选择。打工不但能够赚取买衣服的钱、提升数值，还能够结识新角色。另外，若和意中人在同一个打工点做事，能够提升对方的好感度。不过凡事有利亦有弊，开始打工后，玩家一个星期的学习时间会减少二天，同时变得更加容易疲劳。

一般工作对主角的基本数值都有要求，如去セレクトショップURSULA打工便需要流行60、配り50、魅力60。



原本因本作的PS2版太过枯燥，游戏推出前并不抱多大希望。但实际尝试过后发现自己错了，诸多新系统、新要素着实给游戏增添了不少乐趣。全新的触摸模式绝对能够满足大部分女性需求，新添加的2位可攻略角色也魅力十足。不过，每个角色的结局太多，要入手几乎都是必须从头来过。况且中途约会部分的事件不会因此有任何变化，这样攻略时会让人感到十分无聊，同一个角色需多周目才能全结局的设置仍旧乏味。



TIPS 在デバッガー魂斗罗工作数值将全体下降，不过工资将是其他工作的三倍。



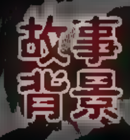






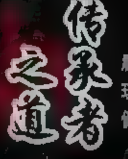
◆ACT◆2008年?月14日◆日版
◆1人◆1Gb◆3800日元

《北斗神拳》想必大家都有所了解，原哲夫老师笔下的健次郎不仅仅是一个整天喊着"哈哈哈!"的热血青年，更多的则代表着面对"死去的人性"依然能够坚持的那份"正义"。虽然有些遗憾，但本作的份量与诚意都很到位，如果你是位热血男儿的话，为何不来尝试一下呢?



故事背景

199X年，被核弹洗礼后的世界成了一片悲伤的荒漠。但是，顽强的人类并没有因此而灭绝。不过，既然文明已经不再存在，理性也逐渐在人们心中淡化下去。暴力统治了这个世界，弱肉强食就是这个世界的法则。大家都盼望着，名为"北斗神拳继承者"的救世主到来……



传承者之道

游戏的类型与玩法很像2006年的漫画改编游戏——《怪医秦博士 火鸟篇》。游戏的剧情是由彩色漫画的形式来推进的，共包含了22话直到拉奥死亡为止的原著剧情，当出现战斗剧情的时候，玩家需要根据屏幕上的提示在漫画格内进行点、划等触控操作，使健次郎使出各种招牌拳法。下面我们就来把基本界面与操作方式来分别讲解一下。

界面讲解



章节数与标题名

生命框： 上屏的北斗七星就是健次郎的生命值。一旦一个漫画框的操作为"Miss"，北斗七星就会自动消失一颗。全部消失后"死兆星"便会出现，此时就要从本章节开始处重新来过了。

完成点击

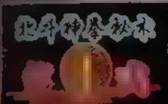
连击数： 如果连续进行无误的操作，上屏右上角的连击数便会增加。连击数与每话通关后的评价有关，连击数越高，通关后的评价也就越高。

时间框： 在需要战斗操作的时候，白色的漫画框会变成蓝色，随后一个光点开始围绕着其进行转动，这个框便为时间框。光点一共会绕着时间框转两次，第一次转完后时间框会变成黄色，如果在此期间将框内的所有操作都完成便为"Perfect"评价，而且会出现漫画框"爆裂"的特殊效果。第二次转动时，黄色的时间框会变为红色，转动速度也比第一次快了一倍，此时完成操作的话评价为"Great"。如果两圈都绕完了仍然没有完成所有操作则为"Miss"。

点击位置

操作讲解

本作中需要利用触控笔完成操作，不过大多都离不开“点”、“圈”、“划”这几个基本动作。只要玩过“《应援团》系列”的玩家，应该会对这种操作有着得心应手了吧。





点是《北斗神拳》里最常见的操作方式了。当屏幕上出现“突け!!”字样的时候则表示需要进行“点”的操作。

“点”也分为三种。第一种是无顺序点击，也就是将漫画框内出现的所有黄点全部点中即可，没有特殊要求。第二种是顺序点击，当圆点以绿色显示并标有数字序号的时候，则必须按照序号所标示的顺序进行点击。第三种无差别点击一般出现在BOSS战中，此时漫画框内的图片会慢慢移动并同时闪现多个黄色的点击点。此时只要随意快速地点击它们，直到达到一定的数量即可，规定的点击数不会给予提示。



无顺序点击


顺序点击



无差别点击



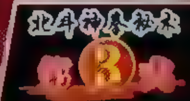


普通划动符号

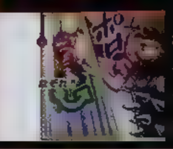
当出现绿色长条状的符号时，表示要进行“划”的操作，符号上显示的数字则是需要划动的次数。注意划动的范围是在符号的两端之间，一旦超过这个范围则“连击数”中断。



特殊划动符号

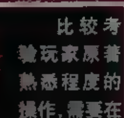






类似“电流急急棒”的操作方式，从符号的一头沿着路线划动到另一头，中间不能超出符号的边缘。





比较考验玩家原著熟悉程度的操作，需要在出现的选项中选择原著故事中所对应的经典台词。

除此之外，游戏中还有小部分利用麦克风的特殊剧情操作，这里就不细说了，相信大家不会让健次郎失望的。

其他模式讲解

除了故事模式之外，游戏中还有四个特殊模式，分别为“秘孔突对战”、“北斗百裂问”、“名台词卡片欣赏”和“收藏图鉴”模式。

秘孔突对战必须双人联机才可以进行，玩法和“黑白棋”有些类似，不过加入了“点穴”、“奥义”等特殊系统。名台词卡片欣赏和收藏图鉴两个模式的内容都需要在故事流程中出现或是达成一定评价后才可获得，其内容相当丰富。最后的“北斗百裂问”是类似FANS测验的问答游戏，涉及台词、场景、剧情等多方面内容，难度非常高哦。





本作是一款非常热血的游戏，精心重制的全彩漫画加上大段的原声配音能够让玩家全身心地投入到《北斗神拳》的故事当中。和普通励志的热血少年漫画不同，《北斗神拳》加入了更多哲学理论以及对人性的思考。我们在玩游戏之时，如果也能够体会到原著作者的那份心境，那就更好了吧。



ポピュラスDS POPULOUS

《上帝也疯狂》是牛蛙公司在PC上推出的一个著名的模拟系列游戏。牛蛙被EA收购之后，一直没有推出过该系列的新作。时至今日，根据1代系统简化并改进的NDS版终于面世，虽然使用触控笔不如鼠标来得方便，但这也是最接近PC原作的手感了吧。玩家在游戏中要扮演维护世界和平的神明，操控属于你的信者，藉由他们的力量打败与你实力相当的恶魔一族。

文 逍遥 编 宇轩 美编 Yangyu

上帝也疯狂

NDS

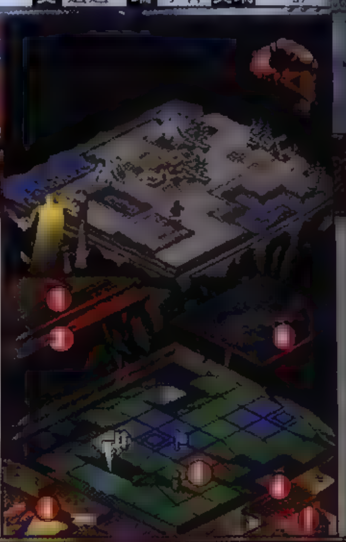
◆1～2人◆512Mb◆4800日元

界面介绍

游戏的上下屏分别为实际显示界面与经营操作界面。下面就来介绍一下。

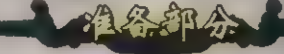
1 信者生命力
2 势力对抗情况
3 奇迹
4 战斗剩余时间
5 信者位置
6 世界地图
7 据点（系统界面）

PS：游戏中操作大多是用触摸完成的，只有地形调整操作需要用到按键。A键和B键分别对应上升和降低地形，按住L键再按A或B键则是自动调整当前“3×3”区域内的地形。



上帝指南

想要成为一名合格称职的主神，自然要经过严格的训练。挑战模式中的训练教程正好给菜鸟神明们一次锻炼的机会，没有打好坚实的基础后面可是要吃亏的哦。自由模式最多支持4人无线对战，你可以随意设置游戏的地图、时间、游戏人数以及难度等。高难度下的AI非常优秀，所以就算是独自游戏，也能体验到多人联机的那种紧张刺激。下面我们就为大家介绍一下一场神明战役的基本流程。



准备部分

战斗开始双方能分配到一定数量的信者，首先就要动用你的手指发动奇迹的力量创造出平地，让信者们迅速建立起自己的房屋。接着命令他们繁衍出更多的信者投入战场。房屋的大小会根据土地的情况来决定，拥有的平地越多，能建造的房屋也就越大。大型的房屋能够容纳好几个家庭数量的信者，这样就可以有效地抵挡住敌人的进攻。



战斗部分



作战方式分为两种，一种是命令信者发动进攻，另外一种就是使用奇迹的力量了。下达攻击指令后，你的信者就会对邻近的敌军发起进攻。如果想让自己的队伍变得更加强大，还可以促使信者们互相合体，增加他们的生命力和攻击性。合体没有数量限制，可以是两个人的合体，也可以是数十人的合体，不过过分地合体对我方的发展不利。

等到信者们都投入了战斗，身为主神的你也不能闲着。传说的奇迹之力会随着信者人数的增长而持续累积，信者人数少的时候累积得慢，多的时候就累积得快。累积到一定程度就可以发动奇迹。每位主神都拥有4种奇迹攻击，其中有三种是释放神力攻击敌人，还有一种就是让信者通过神力转生成战士。成为战士信者的无法建造房屋，只会单纯地攻击敌人，不过在生命和攻击力上要比信者有着明显的提高。

终结部分



每位主神或者恶魔所拥有的最具攻击性的技能便是“世界末日”。当游戏时间降至0，或者是奇迹之力蓄满后都可以发动此技能。启动后所有战斗方都会将自己的信者集中起来，让他们进行决斗，最后剩下的信者一方就是赢家。如果想要在战斗中迅速分出胜负，这一能力是必不可少的。

神的能力

每位主神的能力与特性都不同。它们之间形成的是水克火、火克木、木克土、土克风、风克水的属性相克关系。关于攻击型奇迹，除了创造战士外，每位主神都有三种效果各异的攻击神力。

木

花　把岩石变成花朵。
蘑菇　作成能自动增殖的蘑菇，让对手无法建造房屋。
病毒　散播病毒让对手的信者受到感染，丧失战斗力。

风

[illegible]
龙卷　破坏房屋并且将信者赶出。
台风　大范围地破坏房屋。

水

[illegible]
洗脑泉　让敌人的信者为我方所用。
海啸　产生海啸吞没土地。

地

地震　引发地震，使土地减少并产生岩石。
沼泽　掉入沼泽的信者立即死去。
陨石　让陨石坠落，同时产生大量山脉。

火

火柱　能够大范围引发燃烧。
战炎　让信者的攻击力提高。
火山　使平地升高，并喷发出熔浆。



本作虽然保留了PC版的少许韵味，但依然有或这或那的欠缺。过分简化的系统让游戏的策略性下降了很多，画面拖慢的情况也时有发生。总而言之，对于期盼本作很久的模拟策略游戏粉丝而言，失望是不言而喻的。

经典再现！NDS与PSP上同时展开的地球保卫战！

文 宣先知 美编 澄香



与外星侵略者展开空战，体会纯粹的射击乐趣，这就是Taito的经典游戏“《太空侵略者》系列”特有的魅力。作为系列30周年的纪念作品，《太空侵略者 极限》同时推出了NDS和PSP两个版本，由于两个版本内容基本一致，所以这里就一并介绍了

太空侵略者 极限
スペースインベーダー エクストリーム
◆Taito◆STG◆2008年2月21日◆日版
◆1～2人◆3990日元◆无对应周边
PSP

太空侵略者 极限
スペースインベーダー エクストリーム
◆Taito◆STG◆2008年2月21日◆日版
◆1～2人◆3990日元◆对应任天堂Wi-Fi网络
NDS

和侵略者战斗吧

游戏的操作非常简单，全程只需要用方向键控制左右移动，按NDS的A、B键或PSP的○、×开火就可以了。游戏以消灭敌人为目的，每当全灭屏幕上的所有敌人后，敌人就会出现新的增援，在消灭一定量的敌人后关卡的BOSS就会出现。作为系列的一贯传统，玩家在发射一发子弹后，在这颗子弹击中敌人或飞出屏幕前，是不能再度开火的，这给游戏增添了一分战略性。


▲游戏中的关卡分布图。

游戏分为几个模式，街机模式(Arcade Mode)即为普通的流程模式，选关模式(Stage Mode)则让玩家可以选择关卡，而对战模式(VS Mode)可以让玩家与朋友展开对战。按流程来算，游戏共有5个关卡，不过在第二关结束时，系统会根据玩家在前两关中的表现来为玩家选择不同难度的分支线，所以游戏实际上有11个关卡。

▲第1关的BOSS是个很容易对付的家伙。

Tips 《太空侵略者》是？

最早的《太空侵略者》是Taito在1978年推出的街机游戏，游戏描述了一场来自太空的侵略者与守卫地球的战机间的战斗。由于当时的技术限制，敌我双方的形象都表现得十分简陋，不过就是这简陋的画面在日本风靡一时，甚至引发了社会现象：《太空侵略者》造成了投币玩游戏用的100日圆硬币出现严重短缺现象，日本大藏省不得不宣布紧急制造新币投放市场。虽然新闻略显夸张，但也从一个侧面反映出了游戏受欢迎的程度。在30年的岁月中，“《太空侵略者》系列”推出过多款作品，让无数玩家领略了它的魅力。

为更高的分数而奋斗

[illegible]类游戏就没什么可玩的了吗？“最高分”才是玩家追求的终极目标，而想获得更高的分数，就不[illegible]了解游戏的系统。

连锁系统

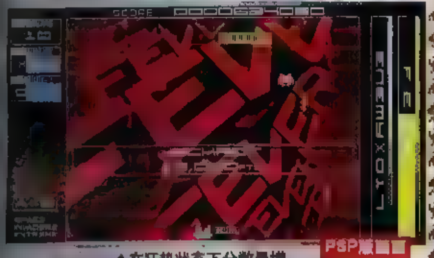
游戏中的敌人都是有独特颜色和形状的，连续击破四个颜色相同的敌人就会掉落增强能力的道具。其中击破红色敌人而获得的道具能让战机的子弹强化成爆弹；蓝色的是强力的激光；绿色则为面积大的子弹，黑色敌人的道具能让玩家在一定时间内抵御敌人的子弹。这时按住R键可以暂时切换回普通状态。连续击破八个形状相同的敌人则会使屏幕上所有敌人变成UFO，只要将其击破就能获得强化道具。如果先连续击破4个某种颜色的敌人，再连续击破4个其他颜色的敌人，屏幕上就会出现能进入挑战关的五彩飞碟。



▲组成特定连锁后敌人都变成了UFO。

挑战与Fever

在击中屏幕上端出现的五彩飞碟后，玩家会暂时进入挑战关。这时屏幕的场景会切换，背景中也会出现挑战的内容，玩家如果在限定的时间内完成了内容，再回到正常关卡中时就会进入Fever状态并持续一段时间。在这个状态下，战机的火力会得到强化，玩家获得的分数也将会大大增加。



▲在狂热状态下分数暴增。

连击系统

玩家持续击中敌人就会形成连击，连击数上升的过程中，战机的等级和分数倍率也会随之上升。等级越高，战机的攻击力就会越强；分数倍率则代表了得分的情况，随着数值的上升，玩家得分也会从正常逐渐升至2倍~5倍。在分数倍率升至5倍后，继续连击就能让战机进入Break状态，在这个状态下，玩家获得的分数将是平时的10倍！



▲达成了Break状态。

NDS版与PSP版的不同之处

[illegible]
[illegible]NDS版[illegible]
要素。首先，NDS版对应Wi-Fi连接，可以与全世界各地的玩家进行对战，或是将自己的成绩上传到官方服务器来确定自己的世界排名。其次，NDS版对应NDS专用震动卡，游戏中卡带会根据音乐的节奏和玩家的状态来震动，效果不错。最后，NDS版还对应Taito自家出品的NDS周边对战摇杆，算是弥补了NDS没有滑杆的遗憾。



在STG这个类型已经不红火的今天，STG的元祖级作品《太空侵略者》迎来了它的三十周岁生日。作为一款纪念性质的作品，本作应该说很成功地达到了怀旧的目的。虽然游戏“面目狰狞”，但是玩过之后就会发现其实它充满着时尚的气息。不仅画面、声音方面使用了全新的表现手法，游戏的内容更是有着不少创新之处，让人玩起来爽快感十足。如果你曾经在比自己个子还高的街机台上玩过这款游戏，那本作的内容就能勾起你不少儿时的回忆；如果你从没接触过这个系列，那现在就是体会它独特魅力的好机会！



我说不清我是怎样走进了这座幽暗的森林，因为我在离弃真理之路的时候充满了强烈的睡意。[illegible]
[illegible]人生还的关口。

——摘自《神[illegible]》

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS



战神 奥林匹斯之链
God of War, Chains of Olympus

◆SCEA◆ACT◆2008年3月4日◆美版 PSP
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

逆袭的神曲
战神 奥林匹斯之链完全攻略

操作指南

由于游戏平台发生了变化，PSP键位比PS2少几个，操作方面自然也会做出调整，最让老玩家感到不适应的便是滚躲的键位设定了，作为躲避敌人攻击的最实用技巧，在PS2上只需一个右摇杆就能完成，而在PSP上却要按住R和L键再配合滑杆，非常考验玩家对于组合按键的熟练度。另外，由于本作的爽快感十足，玩家在游戏时可能会感到热血沸腾，所以尽量克制，不能过于激动，避免发生小P脱手飞出的悲剧事件。[illegible]

基本操作

滑杆	移动	□	轻攻击
方向键	武器切换	L	防御
○	抓投	R	魔法
×	跳跃	START	菜单
△	重攻击	SELECT	暂停

PS：普通敌人在地面和空中都可以进行抓投，一些不能直接抓投的敌人可将其挑空后使用投技。



特殊场合操作

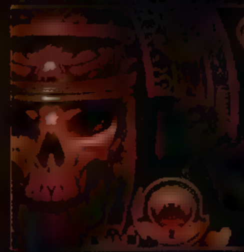
场景	操作	功能
水面时	×	水面跳跃
潜水时	△或×	向水面游
	□	向下方潜
	R	快速前冲
攀岩时	滑杆	移动/确定动作方向
	△	用链刃进行重攻击
	□	用链刃进行轻攻击
	×	配合方向快速移动
天花板上	滑杆	移动/确定动作方向
	△	用链刃进行重攻击
	□	用链刃进行轻攻击
	×	向脸朝着的方向快速移动
	R	从天花板上直接跳下

PS：本作中的水下场景非常少，需要攀岩的场合也不多。因为攀岩时没有防御，所以遇到敌人应该用重攻击将敌人快速解决。如果在墙上被敌人抓住，应立即连点L和R挣脱。



系统简介





本作继续沿用了系列倍受好评的武器、技能升级系统。在战斗中击败敌人、打破场景内的瓶罐、打开红色箱子，甚至是在痛殴BOSS的时候，都可能得到红魂。这些红魂的数量将在画面中奎托斯基本信息栏的下方注明。当你积攒够一定数量的红魂就可以为你的武器或技能升级了，升级后会获得更华丽、更强大的招数。

武器分析

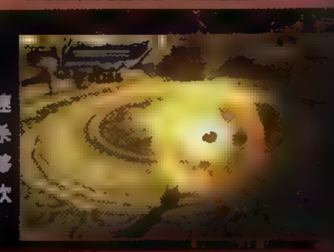


混沌双刃 THE BLADES OF CHAOS

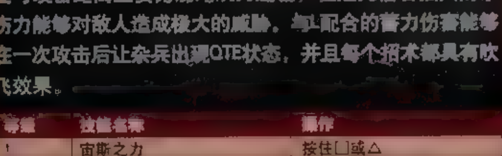
战神奎托斯初期就拥有的武器，攻击速度与攻击距离都堪称一流。混沌双刃不光在对付地面敌人时有出众的威力，在对付飞行系敌人方面也非常奏效。美中不足的地方在于攻击的时候容易遭到敌人的反击。混沌双刃的具体衍生技请参看下表。

等级	技能名称	操作	说明
1	伊卡洛斯跳跃	空中按×	二段跳
	亥伯龙神飞升	按住△	将敌人打浮空，长按△自己也会随之跃起
	猎户座的鱼叉	敌人浮空后按○	将浮空的敌人拉向地面
	普罗米修斯的羽毛	□、□、△	高速实用型连技，第三下有浮空效果
2	周而复始的混沌	L+□	横向回旋的范围攻击，中途不可取消
	周而复始的混沌(空中)	空中L+□	在空中横向舞动链刃
3	海格力斯的热情	△、△、△	强力的直线浮空连击
	海格力斯的勇猛	△、△、□	强力的范围吹飞连击
	亥伯龙神之力	按住□	地面的范围吹飞攻击
4	复仇女神的狂暴	L+○	前方快速乱舞攻击，中途不可取消
	复仇女神的狂暴(空中)	空中L+○	在空中纵向舞动链刃
	赫尔墨斯急袭	翻滚中按住□	回避动作后的肩撞，有吹飞效果
	赫尔墨斯飞升	翻滚中按住△	回避动作后的浮空攻击，自己会高高跃起
5	地狱深渊之怒	L+△	纵向三下重击，第三下有浮空效果，中途不能取消
	地狱深渊之怒(空中)	空中L+△	从天而降的地面冲击，有浮空效果

宙斯拳套 THE GAUNTLET OF ZEUS



在太阳神殿内获得的强力武器，虽然该武器在攻击速度与攻击距离上要比混沌双刃逊色，但是凭借着强大的杀伤力能够对敌人造成极大的威胁。每一配合的蓄力伤害能够在一次攻击后让杂兵出现QTE状态，并且每个招术都具有吹飞效果。



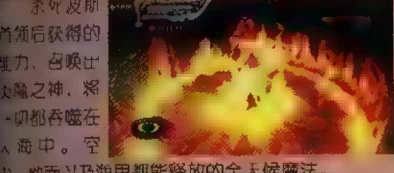
等级	技能名称	操作	说明
1	宙斯之力	按住□或△	普通攻击的蓄力版本
2	奥林匹斯打击	L+□	前方直线突进攻击，有吹飞效果
	奥林匹斯打击(空中)	空中L+□	由空中向斜下方进行打击，有浮空效果
	赫尔墨斯交叉	翻滚中按住□	回避后向前猛挥一拳，有吹飞效果
	赫尔墨斯复仇	翻滚中按住△	回避后使出升龙拳，有浮空效果

技能名称	操作	说明
闪电奔跑	L+○	向前奔跑与翻滚相当的距离
闪电痛击	奔跑中按□	跑动后的闪电二连击，有吹飞效果
闪电冲击波	奔跑中按△	跑动后的浮空攻击，自身不会跳起
闪电痛击(空中)	空中L+○	在空中直接使出闪电二连击
奥林匹斯雷鸣	L+△	猛砸地面产生圆形冲击波，有浮空效果
奥林匹斯雷鸣(空中)	空中L+△	从空中砸向地面，产生冲击波

技能解说

伊夫里特 THE EFREET

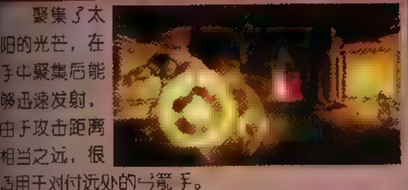
最高等级[illegible] 第一关获得



杀死波斯首领后获得的能力，召唤出火焰之神，将一切都吞噬在火海中。空中、地面以及海里都能释放的全天候魔法。

黎明之光 LIGHT OF DAWN

最高等级[illegible] 第四关获得



聚集了太阳的光芒，在手中聚集后能够迅速发射，由于攻击距离相当之远，很适用于对付远处的弓箭手。

太阳神之盾 SUN SHIELD

最高等级[illegible] 第三关获得



太阳盾能[illegible]有的攻击，保护主人免受重创。在与嗜攻的敌人战斗中，太阳盾的抵挡能力是必不可少的。

冥界愤怒 CHARON'S WRATH

最高等级[illegible] 第六关获得

召唤冥界的气息，包裹住敌人的身体，让它们饱受折磨。对付某些难缠的杂兵时，可以用这招困住敌人的身体并慢慢消耗它们的生命，然后趁机消灭它。

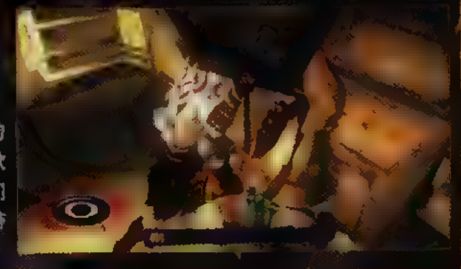


剧情流程攻略

游戏分为4个难度，分别是简单、普通、困难以及神难度四种。其中神难度模式要以任何难度通关一遍后就会出现。各个等级难度中的敌人体力、攻击力和防御力都不相同，并且所能获得的红魂数也不一样，所以玩家在选择难度时一定要三思而后行。

The Shores of Attica
阿提卡的抵抗

奎托斯作为斯巴达的领袖，早就饱经战乱，体力大无穷，精湛武艺无人能敌。只是，他内心的那个恶魔一直在折磨着他……为了摆脱这种痛不欲生的折磨，他愤然向奥林匹斯之神起誓，为了他们的利益而战。作为代价，便是能够减轻回忆给他带来的伤痛。



这一关，奎托斯被神指派来对抗一个由入侵的波斯军队释放在阿提卡的的恶魔。虽然波斯军队人力众多，但是有奎托斯在，他们完全占不到便宜，巨蛎兽便是他们取胜惟一的希望。

攻略要点 第一关和当初的试玩版没什么区别，在平台上清完敌兵，再利用旁边的弩箭摧毁敌船。跳下平台后会有加血的绿魂箱子，建议在清完兵后再打开。奎托斯正在喘息之际，一名扛着巨型棒槌的独眼巨人冲进来想砸死奎托斯，奎爷怎么能被这么丑的东西弄死。刚刚摆脱独眼巨人的纠缠，一只更强的怪物直接把独眼当食物给一口吞了，这就是游戏中的第一个BOSS——巨蛎兽。由于巨蛎兽只露出一个头来，所以攻击方式较为单一，没什么难点，一顿猛抽后进入QTE时间。把巨蛎兽赶走后需要推一辆冲城车到城门口，推车的途中会遭遇敌人的火炮攻击，注意地上的阴影便能躲开，将车退到大门口后将门砸烂。

来到下个区域下水游到河对岸，将烦人的弓箭手消灭后推动圆形机关，等门完全开启之后，利用快速翻滚动作来到下一区域。走过独木桥，打开大门又将遭遇BOSS战，这个波斯首领在试玩版里出现过，对付他不是很困难，他主要的攻击方式是3连砍和放大范围魔法，要注意他的魔法是无法防御的。击败他后能获得火焰技能——伊夫里特(THE EFREET)。房间内两扇铁门开启，左面是继续探索的道路，而右面小房间则是



“快乐小屋”，通过小屋内的迷你游戏能获得大量红魂。

出来后再次利用弩箭将那巨蛎兽赶走，转动转轮向下走，便会遇到比较厉害的杂兵独眼巨人，它只有两种攻击方式，非常容易回避。击败独眼巨人后来到一个有死尸的场景，这里需要使用到两个道具，一个是尸体，另外一个是大木箱，将木箱子压在外面的机关上，再把尸体扔到里面的机关上便可开启通路。在本关最后，奎托斯又会遇到那条纠缠不休的蛎蜴怪，由于这次蛎蜴怪是以完整的形态出现，所以招数一下多了很多，特别是增加了几个防御不能的招数，比如抓爪和喷火。战斗要决是猛攻其头部，将其逼到城墙上便能触发QTE，反复数次便能将其消灭。

The Shores of Attica
阿提卡的抵抗

奎托斯虽然完成了众神赋予的任务，但是众神对奎托斯的表现似乎并不满意。奎托斯爬上山崖，仰天长啸：“这就是你让我所做的一切吗？没有别的了吗？”顷刻间，晴天一霹雳，奎托斯知道这并不是什么吉祥的征兆。“这是违背信用么？”他愤怒地吼道，将视线转向那天地交界处的光源。当时的奎托斯并不知道发生了什么事情。莫尔菲斯——睡梦之神正在苏醒，他在咆哮，他在愤慨，愤慨什么？咆哮什么？没人知道。大地在变色，山丘在动摇，黑雾将所有能够接触的东西吞没。莫尔菲斯的这股黑暗力量是如此的强大，以至于影响到了奎托斯。奎托斯被一阵轻盈的歌声所缠绕，往日痛苦的记忆浮现，奎托斯立刻感到头疼万分。自己信奉无比的神明如今显得并不是那么的豁达，奎托斯的立场渐渐动摇了。

攻略要点 一开始左侧的宝箱别忘了拿，从峭壁爬下，通过记录点后击坏木门，里面有骷髅兵在掠杀妇女，奎托斯当然不会袖手旁观。这里新出现的骷髅兵攻击速度很快，熟练地翻滚是最有效的防御方法。来到一个被电包围的区域，这里有个箱子，可以推着它往前走而避免被电到。

来到一个比较宽广的地域，该区域会不停地涌现出新怪美杜莎，其攻击速度快，且受攻击时无硬直时间，非常缠人，建议先把旋钮机关转上几圈让铁门关闭，这样美杜莎就不会再出现了。从一个雕像前取下火把点燃稻草车，推着燃烧着的稻草车前进，途中会有骷髅弓箭手射你，注意躲避。推到尽头后与电狮子发生强制战斗，电狮子看起来很凶猛，但其实它很脆弱，攻击方式也比较单一，玩家随意发挥即可。



The Temple of Helios
太阳神殿

就在奎托斯迷茫之际，雅典娜附身的石像与奎托斯沟通，奎托斯表明自己厌倦了为神任意支配的现状，希望神明能将自己噩梦的光环抹去。雅典娜为他指明了道路，如今的解脱只是暂时的，奥林匹斯需要他，需要他的力量，如今魔神莫尔菲斯已渐渐强大起来，越来越多的神明在沉睡，没有了太阳之神，一切都将陷入黑暗。

为奎托斯指名方向之后，雅典娜便随风而去，奎托斯仿佛明白了自己的使命，径直找到太阳神的妹妹厄俄斯，在厄俄斯诚恳的请求之下，奎托斯终于确定了自己的使命，踏上了拯救太阳神的道路。



攻略要点 来到失落的神殿，爬上平台后别管那些复杂的机关，现在还没有能力解开它。直接进入神殿内部，启动机关之后游走于神殿的上层和下层，把所有能按的开关都按了，以免有遗漏，注意神殿上层有两个开关藏在石像后面，如果卡住不能前进了，就看看这里的机关启动了没有。最后从回廊来到神殿的中心圆盘，站在圆盘边缘的发光点推倒石柱可以继续前行，之后便能获得太阳盾(SUN SHIELD)。

回到大厅，从中间正对的门进入神殿深处，用刚刚学会的技能将门打开，进入到下层，把两边的石像推到指定位置，然后将中间那堵墙拉开，迅速从左下方进入到房间的另一侧。这里是一个暗房，将这里的两座石像拖动到指定位置，自己再跳到有光照射的平台上面对远处墙上的太阳按L，将光线进行折射，神殿出现动静。接着回到上层，调查有闪光点的石像后出现新的道路。

The caves of Olympia
奥林匹斯之穴

奎托斯知道，现在的首要任务便是找到火种，然后点燃天之战马的道路，由它们引领着自己找到他们的主人。奎托斯在找寻火种的同时不得不与莫尔菲斯的军队交锋，而与此同时，那勾起他痛苦回忆的声音却在耳边越来越频繁地响起。"这是什么声音？一个女人的声音，是一个女人的歌声，好熟悉，好像在哪听过，是卡利欧比！我的女儿！你在哪？"奎托斯想极力听清楚这声音，但歌声却渐行渐远，最终消失……

攻略要点 先从岩壁上爬到石像上取得潜水技能(TRITON'S LANCE)，潜入水中后发现不少好东西，记得好好搜索一番。按R蓄力冲破铁门继续向前，剧情过后进入大殿内，在这里取得新技能——原始火种(Primordial Fire)，作用是反射火球攻击。此时三个石像将会射出火球攻击奎托斯，在火球砸到奎托斯的瞬间按L便可以实现这项魔法反弹技能。灭敌后还能习得远距离攻击的新技能——黎明之光(LIGHT OF DAWN)，该技能就相当于《战神》1代中的宙斯之怒。

来到新的场景，强制战斗后从高处跳下，原路返回，开启地上的机关，一路向下回到神殿的大型圆盘上。接着往左走，开门后来到圆盘中央，开启机关后可以通过升降台来到神殿的上部。上升时会有大量飞鸟攻击奎托斯，这时如果链刃还未升级就不要犹豫了，赶快升级用L+口的大范围攻击来轻松搞定。战斗后来到上层，一路向上来到平台，强制战斗后开启中间圆盘的机关，用光束先打开上面两个被机关包裹的石像，然后把右上的石像拉到左下的机关上用光束照射，得到左下的石像，再把左下的石像拉到右下的机关上，照之，所有石像集齐，最后将四个石像全部拉到机关上，并使他们面朝中间即可。站到中间升起的机关前，用太阳盾折射光束。天马被激活后回到中间圆盘再次开启机关下降，回到原来将墙拉开的地方，把右边的石像推回指定的位置，并将其上身击碎。注意，一定要将其上身打碎，然后站在上面用自己的盾折射光束才行。爬上激活天马，三根光柱全部发动，出现新的通路。照原路返回之前无法启动的机关那里，依次转动3个柱子，最后启动中间地板上的机关，天马又动了起来。



The Falls of Oceanum 冥界之河

历经艰辛找到了火种，点燃了道路，唤醒了战马，奎托斯却不知道会被这3只野兽带到哪里。“地狱？这里是地狱吗？”奎托斯随手敲了一下手边的古钟，一艘木船缓缓而至，划船的便是冥界的摆渡人。摆渡人并不惊讶奎托斯的到来，反而更像是早就预料到这一刻的到来，他井井有条地列出了神明不会帮人类解除痛苦的原因，同时也不忘嘲讽奎托斯作为众神奴隶的狼狈之样，并将他送进了地狱深渊。



攻略要点 小心别掉下红色深渊，攀岩动作不要太快，攀爬时注意和敌人保持距离，近身纠缠没好处。爬到顶端后美杜莎过来骚扰，石化之后被攻击也是一击毙命(汗)。跳过崩塌的楼梯，接下来是几场杂兵战，独眼的攻击力很高，小心回避。清场后打破墙壁，旁边一个废墟堆右面区域可以打破，进去把大石头拖出来当垫脚石。来到高处平台，高大的柱子可以推倒作为垫脚石，继续向上，前进杀掉两只绿色的怪物后返回从开启的大门进入。在存档点存档敲钟后冥界摆渡人划着小船悠然而至。这次遭遇的BOSS是冥界摆渡人，他的攻击方式除了普通连击和魔法攻击外就没有其他的了，他的魔法攻击可以通过防御反击技能打回去，既能加自己的体力，又能消耗BOSS的血，几乎没什么难度可言。将其打到半残后，他便会自行加满体力，然后将我们的主角华丽地扔下了冥界。

The Depths of Tartarus 地狱的深渊

没有一丝光明，这里是地狱的最深处，生前罪孽慎重的人们和与神为敌的人们都被束缚在这里。奎托斯当然不想呆在这种地方，但是这里，地狱守卫者的力量不容小视，如何逃出生天，奎托斯盯上了宙斯的强大武器——宙斯拳套。这是一把神器，为了能将泰坦束缚在地狱边缘的神器，抢夺神明的神器，亵渎神明的石像，这些在原来看来是奎托斯说什么都不会做的事，但是经过内心的斟酌，以及自己的感受，奎托斯明白了自己只不过是众神的一个玩偶而已，人是人，神是神，人神本不是一家，现在的奎托斯只想做回自己，他又想起了自己的女儿，握着手中仅存的一点希望，奎托斯重新来到冥界摆渡人卡罗面前。“神明对于他们的奴隶明显有怜悯之心……”卡罗毫不在意地对奎托斯一瞥，他万万没有想到[illegible]人类的力量是无穷的，就这样，卡罗倒在了奎托斯的手下。就在奎托斯逼近冥王哈迪斯的同时，一个身影将奎托斯所有的注意力吸引了过去，那就是[illegible]欧比！

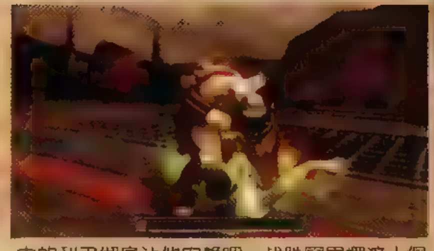


攻略要点 按L+R挣脱锁链，以这种劣质铁链子怎么可能锁住奎托斯？路上吊着的人都是奎托斯的回复药，千万不要客气。来到岔路口，左边是前进的方向，而右边则是死路，那里可以收获一点红魂。本关鸟怪很多，建议用L+□快速清除。

拉下机关，走到铁链的另一端，继续爬墙。进入神殿里面，这里有三座石像，将左右两边的石像拉出来一点，会出现一个机关，转动机关便会出现一道门，进入后发生强制战斗。有损坏痕迹的墙壁可以击破，来到外廊后，贴着墙壁移动到另一侧。来到一个王座前，先华丽地一脚将王座踢飞，然后跳下去把尸体放在机关上，接着把捡到的地下室钥匙插入冒出钥匙孔内，顺路继续探索还能看见宙斯的石像，上前抢了它的拳套，这便是游戏中奎托斯的第二把武器，宙斯拳套可以击碎一些平时不能击碎的障碍物。回到三个石像的地方，用拳套打爆右边石像后出现新道路。

清完杂兵，转动两个机关，然后顺着铁链

走到对面，流程基本上是看到机关就拉，没有路了就退。在触发剧情后，需要手动转动齿轮到达对面，途中会有杂兵前来干扰，记得清理完杂兵再去推动齿轮。来到目的地后一拳把铁链打飞，重新出现了道路。在本关最后，奎托斯又要与冥界摆渡人开战了，冥界摆渡人的招数基本没变，不过每当消耗掉他一定量的体力之后，他会闪到高处，开始慢慢加血，同时还会放出强力冲击波，所以必须快速摧毁他脚下的三根柱子。在战斗的尾声，就算把他打个半死，他还要硬撑着用半个身子来找你麻烦，没什么好说的，利用手

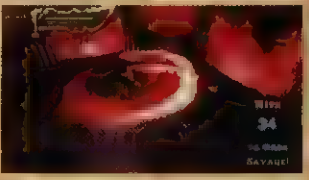


中的利刃彻底让他安静吧。战胜冥界摆渡人得到最后一个技能——冥界愤怒(CHARON'S WRATH)。

The Temple of Persephone 珀尔塞福涅神庙

珀尔塞福涅——冥王哈迪斯的妻子，地狱的女神，得墨忒耳和宙斯的女儿，被冥王哈迪斯劫持后被其母所救，吃了冥界之果实，受到诅咒留在哈迪斯的身边，从此以后每年在人间过六个月，在阴间过六个月。珀尔塞福涅的神庙坐落在冥界为数不多的花园里。神庙外，珀尔塞福涅在和虫鸟嬉戏，神庙内，奎托斯却在疯狂地追逐自己隐约能看见的女儿。

攻略要点 这一个关卡没有解迷，纯粹的杂兵战，只要跟着前面的少女走就可以了。下面就简单讲讲怎么“打杂”吧。奎托斯的第一威胁是美杜莎的石化光线，变石头后容易被秒杀，所以先杀美杜莎。另外独眼巨人穿着盔甲，用R+○可以很快烧掉它的盔甲，建议多用此招对付它。



The Groves of Persephone 珀尔塞福涅花园

最终奎托斯追到了花园祭坛，珀尔塞福涅静坐在花坛中间一声不吭。“我的女儿呢？”奎托斯心急如焚地逼问到。“你的女儿现在很好，正活在极乐世界之中。”“我要见她！”珀尔塞福涅显然没有顾及到奎托斯的焦急之情，只身跟他讲解自己被奥林匹斯众神抛弃的经历。奎托斯却一心只想见自己的女儿。珀尔塞福涅拗不过他，便警告他：“如果你非要去见你的女儿，你必须变得与极乐世界的生灵一样。在孤独之树前丢掉你的武器，让它将你罪恶的过去释放。直到那时候，你才能够从你的罪恶中解脱出来，而被允许通过沉沦之门。”奎托斯迅速地在沉沦之树前丢掉了自己的刀，将自己的一切能力都释放出去。

“爸爸！”终于，父女相见。然而，在奎托斯失去力量的时候，珀尔塞福涅却告诉了他所有的事情。泰坦是她放走的，她的目标是世界毁灭，因为宙斯的抛弃，哈迪斯的欺骗，使珀尔塞福涅陷入了永生的悲哀，永远照顾极乐世界的人们是让珀尔塞福涅最痛苦的事。世界末日是她的选择，她能走向自己的安宁，却让别人走向末日。

奎托斯万万没有想到自己用所有力量换来的人性竟是瞬间的毁灭，为了自己的女儿，奎托斯再次握紧拳头，撕裂极乐世界的灵魂重新获得力量，为了保护自己的女儿，奎托斯冲向了珀尔塞福涅……

攻略要点 奎托斯追到花园，触发了剧情，剧情后奎托斯要拉三次树，血、魔、技能，全都拉没后从旁边的门进去。剧情后推开女儿捕捉灵魂，把自己的能力再吸回来。吸满后就是与最终BOSS珀尔塞福涅对决的时刻了。

珀尔塞福涅有两种形态，第一形态攻击速度和威力都很一般，注意翻滚回避和适时反击可以很轻易地对付她。当她的血槽降到一定程度的时候，会变身为第二形态，其光球攻击可以通过防御反还回去，如果她放激光的话就利用二段跳来进行躲避。这里要值得注意的是，在她变身之前会让泰坦给你一记重拳，躲不掉就一命呜呼了。在BOSS体力仅剩一点的时候，便会从柱子上掉下来，这时跑到场景中央有光的地方利用太阳盾进行照射便能彻底干掉她。

经过一番激战，珀尔塞福涅消失在世界头，泰坦被诅咒束缚起来，奎托斯拯救了世界，这对他来说根本不重要，重要的是他明白了道理，虽然他放弃了自己的女儿，放弃了他从此终惟一在乎的人，但是他得到了幸福，即使被奴役，他也要面对，同过去抗争，找回遗失人性。日出了，太阳终于出来了……



收集道具

美杜莎之眼(GORGON EYES)和凤凰之羽(PHOENIX FEATHERS)是游戏中比较重要的两样收集品，收集它们可以增加奎托斯的生命和魔法值上限。游戏中各存在着15个美杜莎之眼和凤凰之羽，根据游戏的进行顺序，给收集地点进行编号，希望玩家在游戏中能更方便地找到它们。

编号	物品	关卡
1	美杜莎之眼	The Shores of Attica
2	美杜莎之眼	The Shores of Attica
3	凤凰之羽	The Shores of Attica
4	美杜莎之眼	The Shores of Attica
5	凤凰之羽	The Shores of Attica
6	凤凰之羽	The City of Marathon
7	美杜莎之眼	The City of Marathon
8	美杜莎之眼	The City of Marathon
9	凤凰之羽	The City of Marathon


编号 物品 关卡
凤凰之羽 The Temple of Helios
11 凤凰之羽 The Temple of Helios
12 美杜莎之眼 The Temple of Helios
美杜莎之眼 The Temple of Helios
14 凤凰之羽 The Temple of Helios
15 美杜莎之眼 The Temple of Helios
美杜莎之眼 The caves of Olympus
17 美杜莎之眼 The caves of Olympus
18 凤凰之羽 The caves of Olympus
凤凰之羽 The caves of Olympus
20 凤凰之羽 The caves of Olympus
美杜莎之眼 The Falls of Oceanum
美杜莎之眼 The Falls of Oceanum
23 凤凰之羽 The Falls of Oceanum
美杜莎之眼 The Falls of Oceanum
凤凰之羽 The Depths of Tartarus
凤凰之羽 The Depths of Tartarus
27 美杜莎之眼 The Depths of Tartarus
28 凤凰之羽 The Depths of Tartarus
凤凰之羽 The Depths of Tartarus
30 凤凰之羽 The Temple of Persephone

隐藏服装

土豆装

入手条件	普通难度通关
效果	魔力无限

COSTUME SELECTION



李逵装

入手条件	挑战模式通关
效果	攻击力大幅提高

COSTUME SELECTION



挑战模式

将游戏的任意难度通关后，在主菜单界面就会出现新的选项"TREASURES"，在此模式中有每代战神都拥有的"神之挑战"模式。

CHALLENGE 1

推荐技能	神技(R+△)
完成条件	使用神力(R+△)杀死50名敌

战斗中要尽量找准时机使用神技，在场地上聚集5个人左右的时候再发动。待到巨人出现后，要将它优先消灭，否则周围的士兵会被它杀死，从而导致游戏结束。消灭士兵或者巨人都会恢复少许的魔力值，就算魔力不够用，还有旁边两个箱子里的能量可以拿来恢复。



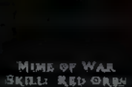
CHALLENGE 2

推荐技能	瞬间防御(L)、滚动闪躲(L+R)、拳套攻击(□)
完成条件	无伤情况下杀死20名敌人

哑剧演员装

入手条件	神难度通关
效果	红魂获得数提高四倍

COSTUME SELECTION



双剑兵的攻击只能依靠瞬间防御来抵挡，一般情况下若被攻击到则一律视为死亡。双剑兵的攻击准备时间较长，只要看到屏幕中有双剑兵就立即躲开。不要以为它打不到你，实际你已经进入到它的攻击范围之内了。凶猛的攻击就是最好的防守，回避完成后立即使用拳套反击，如果刚刚出拳又看到双剑兵准备攻击你时，应该立即闪躲。使用拳套施展四次普通攻击就能将敌人消灭，如果站位得当，还可以完成对敌人的复数攻击。



CHALLENGE 3

推荐技能	神技(R+△)、投技(O)
完成条件	在不断减少生命的情况下消灭所有敌人

这是一场和时间赛跑的战斗。杀死柱子上的女囚可以恢复少许的生命，但是要留到最后时刻再使用。首先出阵的是一只牛角巨人，它只会出现在左上方和右上方向。等它冒出头时就立刻冲过去，使用投技将其逼退至墙角。等巨牛的头上出现QTE的时候就叫它消灭，一定要在QTE的情况下杀死它，否则后期生命值会不够消耗。第二批的鸟类敌人数量比较多，因此尽量站在离女囚比较近的地方用神技来消灭它们。生命值所剩无几的时候就可以用女囚进行恢复。在盾兵出现后，切换出双刃武器，用□、△、△、△的攻击方式一次性打出QTE，然后消灭它。



CHALLENGE 4

推荐技能	神技(R+△)、拳套蓄力三段(L+□)
完成条件	三分钟内破坏场内所有物品

作战顺序是先用神技将中间部分的石柱破坏掉，然后使用拳套将墙壁周围的石柱消灭。仔细观察地面圆圈上的指针，开始计时后立刻来到左下角的指针处使用神技。完成后来到不远的小石像旁边释放第2次神技，接着在巨石前面的指针处释放第3次神技，冲到两点钟方向就可以释放第4次神技了，最后来到底部释放第5次神技。至此魔力消耗完毕，所有小石柱被破坏，中间不用担心美杜莎的石化，只要不停留太久是不会被石化的。接下来就要使用拳套蓄力三段将美杜莎的头像和人形雕像破坏掉，只要位置站好就可以一次性破坏2个。巨石需要3次蓄力攻击才能破坏。



CHALLENGE 5

推荐技能	双刃旋转攻击(L+□)、拳套普通攻击
完成条件	杀死所有敌人

纯粹的一场车轮战，不过由于敌人的数量较多，因此马虎不得。第一波的飞鸟人可以用双刃攻击轻松解决。第二批的双剑兵相当棘手，速度很快，以躲避和反击相结合的方法来解决它们。巨人出现后要逐一消灭，可以把其中一只引到空地上消灭后再解决另外一只。





叱咤风云三国战国群英会 驰骋沙场豪杰猛将战蛇魔

文 马[illegible] 美编 [illegible]

[illegible]

无双大蛇
无双OROCHI
◆Koe ◆ACT◆2008年2月21日◆日版
◆1～2人◆5280日元◆无对应周边
PSP

入门篇

考虑到一些第一次接触到《无双》的掌机玩家，我们把这一部分拿出来，来帮助新玩家迅速上手，以尽快地感受到《无双》的魅力，当然，是《无双》老鸟的话可以直接跳过。

模式简介

本作的模式如下：

[illegible]	故事模式，共有四个势力
[illegible]	自由模式，可以自由组队挑战在故事模式中打出的关卡
[illegible]	PSP版独有的联机模式
[illegible]	收藏无双武将一览（每人有5张原画）、武器一览（查看已取得的武器）和ムービー一览（观看开启过的影像）
[illegible]	设定选项，包括游戏设定、操作设定、声音设定、武将能力初期化（慎用）和
[illegible]	存档读档

2P参战详解

2P参战模式是PSP版独有的联机模式，该模式下玩家用各自的机器来和他人联机，避免了家用机版的分屏之苦。联机方式为1P在战斗准备画面中按SELECT发出2P参战的邀请，这时2P主机选择"2P参战"模式便可以进行二人联机了。不过该模式也有不足，首先是2P不能选择自己的队伍，直接被选择为



同时队伍，而且等级、武器、特技等各方面都和1P相同，而且二人联机时，跳帧现象很严重，尤其注意，某些需要完成特定任务的关卡在2P联机时，如果两个玩家在完成任务时在地图上的距离过远，还会出现1P、2P不同步的BUG。

常用信息

《无双大蛇》的菜单选项不少，这里只把特别有用的列给大家。

信息选项	出现菜单	简介
メンバー変更	兵舍	更换队伍中武将，即使通关后也要通过这个选项来重新更换队伍中的武将
武器装备	兵舍 战斗准备	装备已入手武器
特技装备	兵舍 战斗准备	装备已入手特技
经验值振分	兵舍	用储备经验点数为武将升级
武器融合	兵舍	用储备经验点数来合成兵器
ゲーム情报	兵舍 战斗准备 战斗中	可以查看队伍装备的特技及每个队员的能力信息、携带武器、特技习得情报及各种操作等
セーブ	兵舍	存档
胜败条件	战斗准备 战斗中	对关卡不熟悉的一定要看一下这项，否则可能连失败了都不知道原因
军团情报	战斗准备 战斗中	查看敌我双方武将位置
情报履历	战斗中	查看特定任务完成状况，出现专用道具时更能观看其出现位置
途中保存	战斗中	战斗中存档
终了	战斗中	选中确定后退出战斗

操作

本作的操作有《真·三国无双4》和“《战国无双》系列”两大类型。两类的共性是连按□为普通连击，按△以及用□配合△则可以形成各种各样的蓄力攻击（即CHARGE攻击，以下简称C攻击），按照发动所需的按键次数，C攻击分为C1、C2、C3等，如C1就是△，C2是□△，C3是□□△，以此类推；当无双槽满后，按○键便可发动“《无双》系列”的特色无双技能，血红或觉醒状态下更可发动威力更大的“真·无双乱舞”或“真·无双奥义”。

两种操作的不同之处在于，《真·三国无双4》的C攻击都是C1到C6，包括突进技、浮空技、眩晕技、范围技等。《战国无双》和《战国无双 猛将传》的C攻击最高只有C4，但大多武将都可以在C2、C3、C4发动后连按△进行追加攻击。《战国无双2》除了保留《战国无双》丰富的追加攻击，还增加了最高达到C8的C攻击。

无双技能方面，三国武将可以根据按○键时间长短来决定无双乱舞的发动时间，发动中松开○键就可以随时停掉；战国武将在无双槽满的情况下按○键则发动无双奥义并进入无双状态。和三国武将不同的是，战国武将发动无双奥义后不仅可以按住○键一直发无双奥义，还可以在发动期间像平常一样按其他键发动的普通攻击、C攻击等。两种无双技能各有优点，大家在游戏中自会体会到。


▲某些武将的蓄力攻击强得离谱。

《战国无双2》中增加了特殊技，在《无双大蛇》中则转为类型攻击，两种攻击技能有一定相似但又不完全相同，而根据武将

类型（力、速、技）的不同，类型攻击的威力等各方面都有不同，这在后面会有详细介绍。而消耗无双槽的类型攻击并不像无双那样等满了才能发动，只要够用就能发动。

按键操作



组合操作

作为传统的《无双》的杂烩型作品，本作的组合操作技能也是传统的，大致包括如下几种：

□连击	连打□键，连击数随着武将等级的提升而提升，但普遍缺乏范围和属性上的优势。
C攻击	通过□和△组合使出，也就是CHARGE攻击，在游戏中按START后进入"情报"选中武将后，就可以在"アクション一览"中看到该武将的蓄力攻击的操作。
防御移动	按住L键移动，同时锁定背影视点。不攻击时处于防御状态，防御时移动速度减慢。
无双爆发	两个武将都无双槽满时，按○发动无双后迅速切换另一武将再快速按○，就能发动大威力的无双爆发了。

马上操作

比起地上，马上的操作要少很多，马上操作如下：

□	普通攻击	L	防御／锁定视点
△	蓄力攻击	START	暂停、情报画面切换
○	无双槽满时发动无双乱舞	↑／↓	切换大地图、小地图
×	上马、下马		

在马上是不能更换武将的。而且马上也和地上一样，可以按住L键配合滑杆进行防御中移动，由于在马上时的方向及位置的把握相对困难，因此马上防御中移动更大的意义在于清兵杀将时让自己的位置和方向更准确。

马上可以使用普通连击，配合防御中移动会有很好的效果，马上普通攻击分单侧和左右交替攻击两种。马上蓄力攻击则有C1、C2、C3、C4四种，C1为踩踏攻击，原地使用为原地踩踏，奔跑中则为飞踏。多数三国武将的C2、C3、C4是《真·三国无双》中的马上蓄力攻击那样威力较大但发动也较慢的两侧攻击；战国武将则是C2挑空，C3、C4为重攻击和人物的特有马上蓄力攻击。由于马上蓄力攻击没有属性效果，因此面对敌将时不大实用。

马上的无双技能方面，三国和战国武将也有所不同，三国武将的马上无双乱舞发动时，会挥动武器同时策马奔驰，而且马不会因为按L而停止；战国武将在发动无双奥义后进入无双状态，按住○是让马狂奔的冲刺，但也可以在无双状态中进行其他攻击和行动。

武 将 篇

本作共有79名武将可用，包括48名三国武将和29名战国武将以及妲己、大蛇两个原创武将，被划分进蜀、魏、吴、他、战国1、战国2这6个部分。本篇是对武将的详细介绍。

武将类型介绍

武将类型是本作特有的设定，79名武将被划分为力、技、速三个类型，类型和相对应类型攻击息息相关，下面是三个类型的详解。

力

力型武将具有出招时不会因为受到攻击而中断的刚体特性，这让力型武将在高难度下的生存空间提升了不少，在杀进敌群的混战中力型武将的优势更加明显。力型武将的类型攻击消耗无双量很大，但大都威力大气势足，不少还有附加效果。



技

技型武将有独特的强化蓄力攻击（即EX CHARGE），原本需要配合△的蓄力攻击通过改按R来让攻击更强更快，一些技型武将直接按R还有全队通用的强化效果。在受到攻击时按R键，技型武将会立刻使出独有的反击技，这使技型武将在高难度下的生存空间甚至大于力型武将。无论是强化蓄力攻击，还是反击，也都要消耗无双槽。

速

速型武将的一大优势是类型攻击不消耗无双槽，而且有直接按R和滑杆+R两种类型攻击方式。不过威力相对于其他类型攻击要低。此外，速型武将在攻击中可以按跳跃取消，在跳跃中还可以按×在空中窜出一段距离，因此速型武将在被打倒受身起身时，可以利用这个技能迅速脱出重围。虽然速型武将一般难度下比较好用，但高难度下使用起来比较难。不过其中也不乏周泰这样的靠免费实用的类型攻击而独步天下的人。

武将加入特殊条件详解

本作的武将有些初期便可使用，有些则需在完成某个关卡后加入，还有的则要在一个或多个外传关卡达成特定的条件才会加入。满足条件后便会出现“共斗宣言”的情景。前两种自动入手的方法这里不做赘述，下面只针对需要满足特定条件才加入的武将来给予详细讲解。特殊条件加入武将对难度的最低要求是普通难度，“易”难度即使满足条件也不会加入。由于这些任务大多对速度有要求，因此赶路速度和杀敌速度都很重要。赶路的话，可以骑马，也可以用忍者装备“速度上升”特技，杀敌速度就不说了，如果刚开始玩因为等级低缺乏好武器难以完成任务，那么通关后重打也应该没有什么问题了。实在没自信，S/L大法也是非常有效的。下面都是笔者个人的打法心得，希望能帮助各位同样喜爱本作的朋友们。



马超

关卡：战国2章外传

条件：救出全部民众／马超生存

该任务的难点就是保护5个弱不禁风的民兵到达目的地。开战后立刻向下干掉王双、郭淮和钟会帮马超脱身，然后立刻端掉中间的两个据点防止出敌兵，之后要尽快赶路去把善光寺入口前空地左侧的据点端掉，这个很重要，不然一会和众敌将厮杀的你会被民兵们的求救扰得烦不胜烦。董卓和德川家康出来后，德川家康因为有黄忠顶着所以暂时可以不管，先灭董卓，然后再去和黄忠一起灭德川家康，之前杂兵清理得差不多的话，这时民兵在马超的保护下基本不会有危险。杀退两路人马后民兵继续赶路，而玩家一定要跟紧他们，因为进入善光寺后会出现伏兵，消灭善光寺的伏兵后，民兵基本就没什么危险了。这一战推荐骑马出战，因为杂兵多，骑马赶路可以顺路清不少杂兵。

甄姬

关卡、魏6章外传

条件：10分钟以内将6个妖术兵长和幻影曹丕击破

这一任务对时间要求高，因为你不仅要击破6个据点内出现的妖术兵长，更要把据点内外的敌将及时收拾掉，不然他们会对甄姬下手，甄姬一旦挂了直接就战败了……除了杀妖术兵长和据点内外的敌将，还要尽快占领各据点，尤其是右方和右上两个大量出兵的据点，之后清杂兵保护甄姬一行，不然这些杂兵即使不对甄姬造成威胁，也会耽误甄姬赶路进而耽误幻影曹丕出现。当甄姬到达右上时，幻影曹丕出现并攻击甄姬，甄姬混乱，这时真曹丕赶来点破真相……到了玩家动手消灭幻影曹丕的时候了，10分钟内完成这些任务，过关后甄姬便加入了。此外，收甄姬还有个条件，即玩家队伍中不能有曹丕。



姜维

关卡、蜀2章外传

条件：完成引诱东西两方敌将的计策／姜维生存

这个条件其实就是考验耐性，先去左上或右下，见了敌将不要开战而是掉头跑，让敌将一直跟到中间的位置，出现引诱成功的信息后再去另一边用同样的方法引诱敌将。将两队敌将都引到中间、姜维下令伏兵出击后，才可以大开杀戒。

司马懿

关卡：战国6章外传

条件：破掉司马懿计策／亲自去破司马懿

该战的要点是阻止铁鼠和仙狸撤退进上下方的两座城，注意两个妖将的逃跑意识都很强，一刀砍空就会被他跑掉，没什么好说的，速度第一。

张郃

关卡：魏2章外传

条件：成功说服张郃／在他生存的情况下过关

很简单的条件，一路清兵杀将直奔左上，把纠缠张姐姐的两个臭男人孟优和孟节干掉就可以了。

曹仁

关卡、战国5章外传

条件：2分钟内救出武田、上杉军／亲自去破曹仁

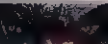
一开始武田和上杉在右方的城中被敌将打得苦不堪言，赶快过去干掉那些敌将就OK了。之后就去砍曹仁吧，总之很简单。

庞德

关卡、蜀3章外传

条件　救出3队以上的北条军／亲自去破庞德

又是赶时间的任务，出来就去把纠缠北条军的敌将干掉以救北条军，尽快救，能救多少救多少，地图中部有真田幸村和"仁王立"的魏延抵挡可以暂时先不管。救出3队以上的北条军后，庞德意念动摇，把他亲手干掉后过关加入。



陆逊

关卡：战国3章外传

条件：我方武将无人败走/过关时陆逊生存

关键是尽快帮陆逊解围，让他回到我方本阵，基本上陆逊就安全了。

大乔

关卡：吴5章外传

条件：5分钟内救出大乔/过关时大乔生存

开战后解决掉迎面而来的两员敌将后就一路奔向大乔那里，解决掉顺流而下的张郃等一众敌将后，再解决从右上侧杀进的敌将。5分钟内和大乔汇合成功，任务便完成，之后大乔亲卫队出现，大乔自己则待在城中，基本没有安全问题。这一战的重点是面对张郃等大批敌将的围攻的时间问题，不过以孙策的霸道技能来说应该不成问题。

貂蝉

关卡：魏5章外传

条件：战斗开始后6分40秒内与貂蝉联合/过关时貂蝉生存

重点仍是赶时间，沿途的据点就直接无视，到达关口直接杀向守将，因关口一般都有大量的弓兵，因此推荐力型武将出战，力型武将的刚体特性可以让他们的攻击不会被一般的攻击中断。

董卓

关卡：战国4章外传

条件：击破所有的输送兵长/亲自击败董卓

运输兵长有三个，第1个和第3个从中间空地的上方据点出现，第2个则在中间空地的左方据点出现，等待运输兵长时记得站准位置。因为输送兵长跑得挺快而且逃跑意识强，但是血少，因此建议骑马出战，在其出来后直接在马上将运输兵长砍掉。最后出来的运输兵长由吕布护送，砍运输兵长时也要注意自己的安全。

吕布

关卡：全势力最终章外传

条件：击败吕布并令其心服

吕布的加入比较麻烦，要在四个势力的最终章外传全部亲手打败他并令他心服才加入。而且和他开战后不能逃走，不然他不会心服。四个最终章外传的吕布心服条件如下：

1.蜀终章外传：引出中间城市的伏兵但不要急于击破，左慈与吕布对话发生剧情后击破吕布。其实就是杀进城后不战斗直接穿过，这时伏兵出现，玩家可以先去右上把张鲁先干掉，之后再杀回来把已经和我方友军开战的中间城的敌将全部击破。左慈出来后马上去帮他清杂兵解围，当左慈接近吕布发生对话后，立刻把吕布打败，吕布便会心服。

2.魏终章外传：这一战的关键是不要急于击破吕布，等孙策援军到达后，吕布从左上出城出战，这时再去打败他，他就会心服。



3.吴终章外传：火计成功后再打败吕布。这一战中不要心急，等火计成功再去战吕布；当然也要注意保护放火的朱然和岛左近，只要一个到达目的地，火计便成功。

4.战国终章外传：基本上就是按照自己的顺序打，等吕布出来后把他击败他便会心服。



前田庆次

关卡：吴6章外传

条件：引出5支援军／援军无人败走／5支援军和吕蒙在敌本阵前集合／亲自击败前田庆次

很麻烦也很赶时间的任务，这一战一共有5队援军，需要在吕蒙发出敲响阵太鼓召唤援军的命令后去敲打本阵的阵太鼓，成功后便出现我方援军到来的信息。PSP版因为敲时没有鼓响所以敲时要注意信息提示。这一战敌方会分几拨进攻我方本阵，稍走慢点本阵就叫急，同时还要注意我方援军不要有败走，因此本关要赶得相当辛苦。除了这些，上方的几个据点也尽量端掉，不然即使是周泰和半藏，也可能死在这乱军之中……清理完数波进攻的敌将后，也记得帮下路援军清理沿途的据点，否则他们会和杂兵们纠缠没完。

伊达政宗

关卡：蜀5章外传

条件：在中央诱敌使得夹击任务成功／祝融和星彩生存／亲自击破伊达政宗

条件较多但难度不大，开战直奔中央地带杀掉中间的敌将，然后就逗留在中间抢据点、清杂兵，很快伊达政宗就会下令让三路人马一起向中央地带袭来——大开杀戒吧！因为右下左上空虚，友军的夹击任务成功。夹击成功后基本不用担心祝融和星彩的生存问题，亲自打败伊达政宗后过关，他便加入我方。

石川五右卫门

关卡：蜀4章外传

条件：破坏10个特殊宝箱／亲自击败石川五右卫门



难度较高的一个条件，关键是要找全五右卫门的10个特殊宝箱，10个宝箱的位置如图。之后追上并打败五右卫门就可以了。

浓姬

关卡：吴3章外传

条件：所有传令兵都没能逃走／浓姬生存

城中战，城中建筑不仅使马跑不开，也经常耽误玩家看传令兵的位置。喜欢骑马出战的建议这里把“马术强化”换成“速度上升”，并派速度快的忍者来完成任务。开战前尽量先占领上、左、右三个据点，我方据点兵长比较闲的话也会帮玩家阻挡传令兵。不过传令兵出现的频率比较高，敌方兵将也多，因此完全指望据点兵长来挡也不现实，所以熟悉路、及时杀掉传令兵是关键。杀一个传令兵存一次档，这样就万无一失了。要注意及时干掉中后期杀出的董卓和伊达政宗，这两个家伙会对浓姬造成不小的威胁。

女忍者（くのいち）

关卡：吴4章外传

条件：保护全部友军撤退／过关时女忍者生存

和吴3章外传一样是城中拐弯抹角的“巷战”，因此“速度上升”特技和速度快的忍者都不可少，不过普通难度下本关的护送难度不大，女忍者的生存也基本没问题。

宁宁

关卡：魏3章外传

条件：救出石川五右卫门／破掉宁宁的忍术／4分钟内击破宁宁的两个分身

条件比较多但不麻烦，开战后要从下方靠右的叉路杀到下方后右拐，一口气灭掉下方的敌将，这样可以为本阵减轻不少压力，然后再去打破囚笼救五右卫门。接着跟着他一路去到左边据点前，五右卫门识破宁宁的忍术，隐密头出现，击破全部隐密头便破掉了宁宁的忍术。之后五右卫门撤退，宁宁的两个分身分别出现在左上和右下两个祭坛，先去较近的左上击破分身，再沿地图的对角线路线直接奔向右下去迅速击破另一个分身即可，路过我方本阵时只要董卓还没掉血过半就先不必管他，只要不在本阵耽搁，骑马赶路在4分钟内击破两个分身基本不成问题。

本多忠胜

关卡：全势力7章外传

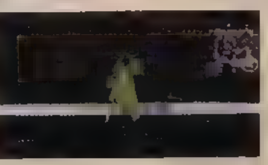
条件：让本多忠胜心服

又一个全势力心服的猛将，四个势力的7章外传的本多忠胜心服条件如下：

1.蜀7章外传：民兵全部存活且在吕布出现后2分钟以内击败吕布。重点是护送民兵，开战后要迅速干掉民兵身旁的敌将和杂兵，民兵开始撤退后，有真田幸村来守桥抵挡下方的敌人，玩家尽管贴身保护民兵就可以了。民兵到达右上空地时伏兵出现，赶紧杀掉敌将，护送民兵一路清理敌兵。到达右下桥上时，吕布出现，这时一定看好时机把他打下马，否则他在马上一戟就能砍死民兵，亲手打败吕布，护送民兵全部到达目的地，本多心服。

2.魏7章外传：心服条件是本多忠胜、本多忠朝和本多政3名武将未败走并亲自击败吕布。普通难度下没什么难度，直接去本多们的城中杀掉敌将帮他们解围，之后亲手击败吕布就完成心服条件了。

3.吴7章外传：先击败本多忠胜1次，在他再次出现后在2分钟以内将其打败。一开始不用急，一路清兵杀将占据点都可以，当到中央祭坛打败本多忠胜1次后，就不要再和任何敌方兵将纠缠了，直奔右上，因为很快本多忠胜很快就会出现在右上方。



4.战国7章外：增援以外的我方武将、本多忠胜生存且援军到达。开始时要迅速去左上去保护传令兵到达右上城中，一路上会有不少敌将赶来，还有伏兵出现，注意保护。到达右上城中时吕布出现，不过这次地方基本不用担心他在马上一戟砍死我们的传令兵，而且传令兵会躲在角落。战败吕布后传令兵撤退——这个时候可以去清杂兵灭敌将，但绝对不要急着消灭敌方大将伊达政宗，要等到援军到来后再击破伊达政宗，这样本多忠胜才会心服。

风魔小太郎

关卡：吴2章外传

条件：夺取全部兵粮库／将输送部队护送入城／亲自击破风魔小太郎

任务关键是夺取粮库的次序问题，开始迎面的敌将一定要击破，之后可以先取右方粮库，该运输部队走右侧路线，因此右侧路线的敌将要消灭掉。之后解决左面的粮库就要注意顺序了，击破右路敌将穿过本阵直接击破左路敌将、占领左上据点后，一定要先绕过左上粮库，先占领黄忠把守的左下粮库，否则最后占领这个粮库的话，走中间路线的运输兵长就会和赶到的风魔和众杂兵打到死。左下粮库的运输兵长在行进中会遭遇敌军的突袭，小心护送。之后占领左上粮库，最后的运输部队就会从左侧路线安全地到达我方本阵。

宫本武藏

关卡：蜀6章外传

条件：剑豪众全员生存／护送武藏进入下方的冈舟城，并击败吕布，发生水攻事件

这个任务的难点是剑豪众全员的生存问题，因此任务的关键是尽快引导宫本武藏进冈舟城并消灭吕布，一开始下行帮宫本武藏杀掉大众脸敌将和杀来的张郃，占领据点，之后出现宫本武藏向冈舟城移动的信息，如果没出现就迅速到最左下城中占领据点，不然宫本武藏会在这里和源源不断的杂兵一直纠缠下去。占领据点后帮助宫本武藏清兵，然后和他一起消灭沿路的敌将到达地图下方的冈舟城，吕布出现，消灭吕布后发生水攻事件，岛上的敌将全在水攻下败走，剑豪众就安全了。之后骑上吕布的赤兔马快速击退援兵、打败石田三成过关就可以了。需要注意的是，必须要宫本武藏进入冈舟城才会发动水攻事件。而且注意在击破吕布前岛上的敌将不能全灭。



今川义元

关卡：魏4章外传

条件：击败所有工作兵长，阻止工作兵长进入本阵／亲自击败今川义元

这个任务麻烦在有一路接一路的敌方工作兵长，总共有8个，出现位置依次是上、左下、右下、右上、上、左下、右下、右上，由于我方本阵的上、左、右三方的门都有武将抵挡把守，惟独下方空虚，因此后期多路工作兵长出现时应以击破下方兵长为先。

远吕智

关卡：

条件：除远吕智以外的全角色出现

这个条件没什么好说的，把全部武将打出来后，这位霸气十足的老大就加入了。

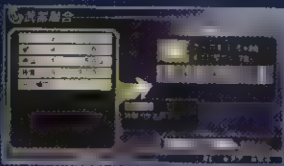


武器篇

本作的武器依旧有4个等级，不同等级的武器有着不同的基础攻击力，武器的等级及属性、附加攻击等都随机出现，因此本作高级武器取得的重点是“刷”，即在可以出现4级武器的关卡反复挑战，直到拿到4级武器为止。拿到4级武器后可以通过武器融合来给武器加上8个自己需要的属性，同时将附加攻击值增加到20，可谓是非常方便。

武器融合

把两把武器融合成一把，就是武器融合，武器融合要花费储备经验点数，但本作人物升级较快，加了“经验值增”特技后更是明显，因此用储备经验点数合成武器基本上受不到任何的限制。



融合需要两把武器，第一把是本体，选中本体后再选中其他一把就可进行合成。融合过程主要是利用另一把武器来改变增删本体武器的属性，每件武器最多可以有8个空格，即最多装备8种属性。任意两把武器进行融合时，如果主武器空格数不足8个，附加攻击值不到20，都可以选择是否增加空格和攻击力。属性只能从两把武器本身具有的属性中进行选择，每种属性的最高上限为10级。

武器属性

所有的武器属性效果都只会在特定的蓄力攻击中发动，属性是否发动根据招式是打击类还是效果类来决定。打击类是直接用自己的兵器、拳脚和身体来攻击敌人的招式，效果类则是发出某种画面效果作为判定载体来攻击对手的招式，两种招式可以简单地理解为直接攻击和间接攻击。打击类招式一般都带属性，而效果类招式不仅有“可带兵器属性”、“自带固定属性”和“不带属性”这几类，还有“自带固定属性和兵器属性”和“带一部分属性，另一部分不带”的情况。另外即使是同一招，也有部分属性有效、部分属性无效的情况。本作可以选择的属性众多，下面是对各属性进行的简单分析。

极意

攻击力上升，最大提升约1.4倍，无疑是必装的属性

炎



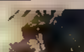
必发动。令敌人受到追加伤害，在空中的敌人还会因持续燃烧而不断受到伤害。炎属性的攻击力不高但非常稳定，一般与C2、C5配合效果非常好，与雷属性配合的效果也很不错，但不能与冰属性连用。不过相比斩属性的夸张伤害，炎属性的附加伤害显得很小。

冰




40%几率发动，发动后能将敌人冻住4秒。被冻住受到的攻击伤害最大约为平常的1.6倍，解冻后敌人会短暂浮空。冰属性不能与破天、炎属性连用。虽然冻住之后好处多多，但40%的几率比较冒险。不过部分角色在冻住敌人后有秒杀敌将的手段，不妨多用。

雷

必发动。能令敌人处于硬直状态，并有追加伤害，范围也相当大。雷配合分身、破天、冰的效果都很不错，能大大增加玩家在混战中的安全系数。不过有一些招式并不能让敌人处于雷属性带来的硬直状态，这点需要注意。

阳




必发动。令敌人无法防御，并能提升最大约1.3倍的伤害。在敌将防御意识颇高的本作中，阳绝对是必不可少的属性。

斩




1/4几率令杂兵即死，对敌将则按现有体力造成固定伤害。斩属性在对敌将、尤其是高难度下血厚的敌将的威力十分可观，也是武器上必不可少的属性。至于对杂兵，即死几率实在太低，因此不用太指望。

分身




攻击时出现分身，只对打击类招式有效，对效果类招式无效，此外技型角色的EX CHARGE招式不带分身。分身其实就是原招式再多打一下，这一下没有属性，等级上升一级则威力增加10%。分身的效果虽然显著，但有时也会起反作用。如C2带分身的话一下上去就是中了两下，敌人空中就可以受身。

吸生



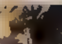

吸收敌人的体力。因为本作高难度下彼此伤害都很高很离谱，而且武将为非作战状态（即其他武将出战）时可以自动回复体力，因此用这个来占一格属性并不划算。

吸活




吸收敌人的无双。虽然攻击敌人不会增加无双槽，但战斗中掉落无双回复道具的几率并不小，切换为非作战状态时也可以自动回复无双，加之该属性吸收的无双并不多，因此实用性也不高。

破天

对空中的敌人攻击力上升，最大约1.6倍。对于《战国无双》技型角色来说简直是秒杀的代名词，C2、C5强势的角色同样也可以采用。与雷、分身搭配的效果更佳。

勇猛




对敌将的攻击力上升，最大约1.4倍。尽管仅对敌将有效，不过因为能和极意重叠装备，自然也相当有用。

旋风




攻击范围变大，但效果因人而异。10级旋风的作用是判定线长度“前端2倍”。拳脚类招式除貂蝉的C1滑铲外都不能被旋风加成。而且旋风对效果类招式无效。

神速




加快攻击速度。神速本应是相当有用的属性，但有些角色的武器带了神速后会导致效果类招式的判定变化（如C5的效果范围变成了身后），一些打击类招式也会因为攻击速度过快而导致实际判定范围变小。

背水




体力越少攻击力越强。背水10级且红血时，攻击力上升至约2倍。

武器属性与角色性能

综上所述，锐、斩、极意、勇猛几乎是必要属性，冰、雷、破天、勇猛、神速、旋风也都值得考虑。大家可以根据自己的打法自行组合，更重要的是要配合角色性能，比如主力技不受旋风加成，或装神速后主力技废掉的，自然就可以免掉这些没用的甚至有副作用的属性。此外有冰与破天，毕竟也都是彼此矛盾的存在。

究级武器锻成

由于武器入手方法是在战场上随机获得，因此我们要留意下哪些关卡的敌将会掉武器，而拿到的武器是全队3人都有份的，所以当我们培养出强力角色后，就可以让强力角色去挑战高难度关卡，使后来的武将可以在一开始便拿到4级武器，降低难度并提高游戏效率。四级武器对难度的最低要求是“难”难度下的三星难度关卡，三星关卡刷出来4级武器的概率不低但属性、附加攻击值大都比较差。不过因为有武器融合系统，所以我们可以不必在意这些——慢慢融合好了。不光看关卡的难度星指数，刷武器的效率也同样重要，[illegible]分钟过关拿到两把武器和10分钟过关拿到4把武器，哪个效率高大家相信都明白。而且刷时做好计划，直奔掉武器的武将，除了捡武器和必要的回复道具，不在任何方面浪费时间，



尤其是要不和其他敌将纠缠，甚至能掉武器但浪费时间的武将都可以无视。击破目标武将拿到武器后立刻击破敌方的总大将过关。下面推荐几个“难”难度下快速刷武器的关卡，完成一周目的话，游戏最开始就能使用的张辽、孙策、赵云、明智光秀如果等级超过60都可以用得比较安全。关卡如下：

吴5章外传　姊川之战

三星难度，难度低但效率高，身上有武器的敌将有曹性、王双、张合、司马懿。推荐直接去杀王双和司马懿，然后砍了董卓结束战斗，没拿到4级武器就重打，反正过关时间很快。注意的是沿路不要和其他武将纠缠，杀了王双和司马懿后拿到武器立刻去杀董卓。

魏6章外传　凉州之战

虽然4星难度但难度尚可，身上有武器的敌将是蛙延秀纲、最上义光、风魔小太郎和幻影曹丕。推荐打法是开战立刻去右上击破蛙延秀纲和最上义光拿到两把武器，之后回身杀进左上城中打败风魔小太郎拿到第三把武器，接着干掉董卓过关。根本不用去等幻影曹丕出现。

战国7章外传　金崎之战

过关更快，身上有武器的敌将是张合、修陀和吕布。直接杀到中间干掉张合，然后去上方干掉修陀，拿了两把武器后直接击破伊达政宗过关，完全不用等吕布，而且5星难度的吕布很危险，没必要去惹他。

特　技　篇

本作的武将的能力加成是由各武将的特技实现的，每个武将都有3或4项的特技，这些特技在战斗中满足条件后就会开启，而满足条件在选中武将后可以在兵舍菜单及战斗中按START弹出的菜单中的“チーム情报”中查看角色的“特殊技能情报”，若该武将的全部特技都开启完成，那么查看该武将时便没有了“特殊技能情报”这项。特技装备后效果为全队武将共享，共有18个技能，其中最多可以装备7个，一个武将开启该特技后，后来的武将同样开启了该特技，那么该特技就会升1级。特技的出现与难度无关，因此如果专门刷特技可以选最低难度，完成条件立刻过关，这样刷特技的效率就很高了。

下面是七项非常基本也非常常用的武将特技，参考下表，玩家可以尽早开启并升级

"经验值增"这样的有用技能来提升角色的升级效率。喜欢用高速度忍者赶路或偏爱战马的玩家也可以尽早开启并升级"速度上升"或"马术强化"……总之，有了下面的[illegible]，你的《无双大蛇》征战之旅会更轻松。

体力增加

体力上限增加，最大20级。

角色姓名	习得条件	角色姓名	习得条件
石川五右卫门1	击破60人	森兰丸2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
[illegible]	击破3名武将	孟获2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
张飞1	击破3名武将	许褚2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
[illegible]	击破3名武将	本多忠胜2	战斗开始后12分钟内击破60人
[illegible]1	击破3名武将	徐晃3	击破100人加4名武将
[illegible]	击破3名武将	石田三成3	击破100人加4名武将
[illegible]1	击破3名武将	武田信玄3	击破100人加4名武将
[illegible]	击破3名武将	岛津义弘3	击破100人加4名武将
[illegible]1	击破3名武将	关羽3	击破100人加4名武将
[illegible]	击破3名武将	[illegible]	击破100人加4名武将



无双增加

无双上限增加，最大20级。

角色姓名	习得条件	角色姓名	习得条件
庞统1	击破60人	徐晃2	战斗开始后12分钟内击破80人
[illegible]	击破60人	[illegible]千代2	战斗开始后12分钟内击破80人
貂蝉1	击破60人	周瑜2	击破70人加3名武将
[illegible]	击破60人	[illegible]	[illegible]
阿国1	击破60人	诸葛亮3	战斗开始后10分钟内击破4名武将
[illegible]	击破60人	[illegible]	[illegible]
直江兼续1	击破60人	左慈3	体力维持在50%以上，击破4名武将
[illegible]1	击破60人	石田三成4	[illegible]
今川义元1	击破3名武将	织田信长4	战斗开始后6分钟内击破180人
[illegible]	击破70人加3名武将	[illegible]4	[illegible]



经验值增

获得经验值增加，最大20级。

角色姓名	习得条件	角色姓名	习得条件
左慈1	击破60人	典韦4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
[illegible]	体力维持在30%以上，击破3名武将	[illegible]	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
曹丕2	体力维持在30%以上，击破3名武将	上杉谦信4	不使用消费无双的技巧，体力维持在[illegible]
[illegible]2	体力维持在30%以上，击破3名武将	[illegible]	不使用消费无双的技巧体力[illegible]65%以上，击破6名武将
孙坚2	击破70人加3名武将	丰臣秀吉4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
[illegible]	体力维持在[illegible]以上，击破[illegible]	[illegible]	不使用消费无双的技巧体力[illegible]65%以上，击破6名武将
孙权3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人	本多忠胜4	不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将
[illegible]	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将	[illegible]	不使用消费无双的技巧，[illegible]
织田信长3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将		
[illegible]	体力维持在50%以上，击破[illegible]人		
关平3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将		
[illegible]	不使用消费无双的技巧，[illegible]10分钟内击破3名武将		

攻击强化

角色姓名	习得条件	角色姓名	习得条件
庞德1	击破3名武将	太史慈2	战斗开始后12分钟内击破80人
孙坚1	击破60人	典韦2	战斗开始后12分钟内击破80人
黄盖1	击破60人	吕布2	战斗开始后12分钟内击破80人
姜维1	击破60人	岛津义弘[illegible]	战斗开始后12分钟内击破3名武[illegible]
前田庆次1	击破60人	左慈2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
马超1	击破3名武将	张飞3	体力维持在50%以上，击破110[illegible]
关羽1	击破3名武将	张辽4	击破180人加6名武将
祝融1	击破3名武将	夏侯惇4	击破180人加6名武将
宫本武藏1	击破3名武将	远吕智4	击破160人加6名武将
真田幸村1	击破3名武将	关平4	战斗开始后6分钟内击破180人



防御强化

角色姓名	习得条件	角色姓名	习得条件
曹仁1	击破3名武将	织田信长2	战斗开始后12分钟内击破3名武将
曹丕1	击破60人	袁绍2	战斗开始后12分钟内击破3名武[illegible]
武田信玄1	击破3名武将	真田幸村2	战斗开始后12分钟内击破80人
稻姬1	击破3名武将	赵云3	战斗开始后10分钟内击破110[illegible]
岛左近1	击破60人	明智光秀3	击破100人加4名武将
刘备1	击破60人	上杉谦信3	战斗开始后10分钟内击破110人
孙策1	击破3名武将	德川家康3	战斗开始后10分钟内击破4名武将
妲己1	击破3名武将	本多忠胜3	体力维持在50%以上，击破4名[illegible]
孙权2	战斗开始后12分钟内击破80人	月英4	战斗开始后6分钟内击破180人
黄盖2	战斗开始后12分钟内击破3名武将	星彩4	战斗开始后6分钟内击破180人

速度上升

角色姓名	习得条件	角色姓名	习得条件
陆逊1	击破60人	马超2	战斗开始后12分钟内击破80人
[illegible]	击破3名[illegible]	[illegible]	战斗开始后12分钟内击[illegible]
大乔1	击破60人	[illegible]	击破[illegible]人加[illegible]名武将
[illegible]	击破60[illegible]	[illegible]	战斗开始后12分钟内击[illegible]
[illegible]1	击破60人	[illegible]	击破[illegible]人加[illegible]名武将
[illegible]	击破60人	[illegible]	战斗开始后12分钟内击[illegible]
女忍者1	击破3名武将	甘宁3	击破100人加4名武将
[illegible]	击破3名武将	[illegible]	体力维持在50%以[illegible]
立花闾千代1	击破3名武将	浅井长政3	体力维持在50%以上，击破4名武将
[illegible]	击破3名武将	[illegible]	[illegible]名武将

马术强化

骑马时的攻击力、防御力上升，最大10级，10级时可以获得赤兔和松风

角色姓名	习得条件	角色姓名	习得条件
张辽1	50人击破	关羽2	不使用消费无双的技巧，体力维持在30%以上，击破70人
明智光秀1	50人击破	[illegible]	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
岛津义弘1	50人击破	刘备3	不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将
德川家康1	50人击破	[illegible]	不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人
前田庆次2	体力维持在30%以上，击破70人		
今川义元2	体力维持在30%以上，击破70人		

各势力最终章外传出现条件

本作的关卡按势力划分，共有4大势力60个关卡，每个势力都有8个正传关卡和7个外传关卡，一般来说，在完成某一关后，该关的外传及下一章关卡就会出现。不过各势力的最终章外传却需要在每个势力的第7章满足一定条件才会出现，下面给出各势力最终章外传出现的方法，由于最终章出现条件对难度没有限制，因此玩家可以选择任意难度。

蜀终章外传

关卡：蜀7章

条件：江户城"炎上"事件开始后2分钟内护送我方武将逃出天守

当玩家进入上方的大天守，击败关羽后进入上一阶，伏兵出现，接着发生放火事件。尽快将敌将一一击破，并带着全体我方武将一起逃离就可以了。够快的话，可以在我方友军还没进入天守前便引发事件，这样自己逃出来就行了。

吴终章外传

关卡：吴7章

条件：战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权

这一战没什么好说的，直接下行杀掉牛金开门后，再杀掉郭淮开门，尽快到达左下城中救出孙坚和孙权。否则不仅达不成吴终章外传出现条件，还可能出现孙坚或孙权败走导致我方战败的结果。

魏终章外传

关卡：魏7章

条件：妲己叛变后1分钟内击破

时间比较紧，安全的方法就是一直跟着妲己，自己的武将不够强的话可以考虑把难度调到最低。

战国终章外传

关卡：战国7章

条件：完成千人斩

千人斩的要点是尽量晚些消灭中央据点的敌将，中央敌将全灭后中央据点的兵源就会断掉。此外，在杀掉杂兵后，如果在击破数增加、杂兵消失时保存退出，再进入后会发现杂兵仍在，我们也可以利用这个来积攒击破数，从而达成1000人斩。

专用道具

虽然本作的最强武器不需要在难以上难度完成特定条件来取得，但角色的专用道具却要用这样方法拿，不过专用道具和难度无关，只要满足条件最低难度也可以拿。专用道具的作用除了开启角色最后一张壁纸，还会小小地加强一下角色的类型攻击。不过总体上说意义不大，但作为收集要素我们仍然不能无视，在《PSP专辑VOL.4》中，我们会将详尽准确的专用武器入手方法带给大家。

玩后感

作为《无双大蛇》的PSP版，本作实在比较难评价，从移植角度来说，本作可以说是PSP上第一款几近完美的《无双》，最起码纵马驰骋的感觉是完全让玩家感受到了。虽然在多边形数量、远景、细节及帧数上有所缩水，但不注意观察很难感觉到。不过作为时隔近一年后的移植，虽然不少破坏平衡的无赖BUG被修正，但还有个别未予修正，尤其是属性对技能的一些负面影响。作为大杂烩，本作的剧情也还可以，不过整体上缺乏乱世应有的磅礴大气。不管怎么说，这是一款让掌机玩家感受到原汁原味《无双》爽快的游戏，而且这一作也让我们看到，在PSP上玩原汁原味的《战国无双2》、甚至《高达无双》，都不是没有可能。

灵光守护者是一款优秀的原创A·RPG作品，在画面、音乐和剧情上都有不俗的表现。丰富的游戏内容和多周目的设定让本作的可玩性大大提升，再加上成功借鉴的装备属性系统和方便自由的联机模式，你还有什么理由对它[illegible]

SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

文 宇轩
美编 小鱼行

在遥远的南方，
我正在攀登，
那面与世隔绝的高墙。
是谁制造了它？
没有人知道。

但我现在就在这里——
因为这是我和她的约定。

3年前——
我居住的那个世界，
受到了被称之为生命体的侵略。
政府建立了专门讨伐怪物的组织，
那个时候的我，
还只是一名菜鸟士兵。
不会忘记最初执行的任务，
在慕奈尔森林，
我遇到了“伊迪娅”。

基础系统讲解

界面介绍

1. AP、CP点数剩余提示与新任务提示
2. 道具快捷菜单栏
3. 技能快捷菜单栏
4. 切换指示图标
5. 画面缩放等级
6. 小地图





地图与传送点

在非剧情状态下，游戏下屏会显示有当前区域的小地图，并标识着各种符号。红、黄、蓝三色的“十字”分别代表着你和其余两名NPC队友；黄色的“★”表示切换关联场景的楼梯或是传送点；黄色的“○”表示敌人的位置；紫色的“○”表示敌人掉落的宝箱；白色的“○”表示地图上原本存在的宝箱。而蓝色“▲”则表示的是传送点。这种固定传送点一旦开启后就可以无限次地自由传送，节省玩家许多奔波的时间，所以到了一个新场景之后，找传送点就是第一要紧的事情。当然，使用道具“ソーマゲート”也可以在任意地方开一个临时传送点，不过使用过一个来回之后即会消失。



等级

角色等级

角色等级和普通A·RPG一样，都是依靠杀敌获得经验值来提升的，升级后除了自动增长少量HP与SP的最大值外，还可以得到5点CP(人物属性点数)和3点AP(技能点数)。本作角色的最高等级为99级，一般来说，一周目只需升至40级左右即可通关。

RANK

“RANK”可以理解为职业等级，初始为1级，角色等级满10级后即可升为RANK2，20级为RANK3，30级为最高的RANK4。RANK的等级不仅仅和自身技能的习得相关，还与装备的限制与NPC角色的技能使用类型相关。

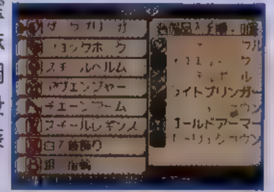


装备系统

装备的分类

本作的装备系统大量借鉴了美式A·RPG的优点，变得异常丰富有趣。每名角色可装备的部位有双手、头、胸、手臂、腿、颈部和手指处。除了部分装备有职业限制外，只要你达到了规定的RANK等级即可随意装备你所捡到的任何东西，其中包括你所不擅长的那些武器。

这些装备根据颜色被分为了4类。白色装备不附加任何特殊属性，在普通商店里就可以买到。蓝色装备为随机附带一至两种特殊属性，并带有1个宝珠镶嵌槽。黄色装备随机附带三个至四个特殊属性，同样带有1个宝珠镶嵌槽，初期比较稀有，到了后期在银色宝箱和特殊敌人身上会大量掉落。红色是固定附加属性的特殊装备，一般在剧情或特殊BOSS身上可以获得，这类装备在一周目时会显得非常优秀，不过大多在二周目时即会被淘汰，当然也不排除有部分异常强大的红色装备。最后一种绿色装备在一周目Act.4以后才会出现，这种装备会随机附带5个特殊属性，并带有1个宝珠镶嵌槽。一般会出现在金色宝箱和强力特殊BOSS身上。二周目高难度时如果没有一套像样的绿装是无法存活的。



宝珠合成

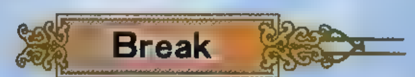
接下来说说宝珠合成系统。在游戏中你可以获得数十种附加不同属性的宝珠，在战舰“中央通路”的合成店里即可进行镶嵌和合成。另外，一些常见的宝珠也可以从这里买到，只不过价格对于初期玩家来说比较昂贵。每种宝珠都有一个最高强化等级，比如“体力宝珠”的最高强化等级为Lv5，这表示将5个Lv1级的体力宝珠进行同类合成即可得到Lv5级的体力宝珠。如果是将两个不同种类的宝珠进行合成，则会随机产生1个新种类的宝珠。不同种宝珠的合成比较鸡肋，推荐玩家不如将不用的宝珠变卖后直接购买所需宝珠，比纯粹“碰运气”的合成有意义得多。

镶嵌上的宝珠可以通过使用“分离宝珠”将其从装备上分离，虽然游戏显示的分离成功率为98%，不过根据目前上百次的分离经验来看，剩余2%的失败几率完全可以忽视。部分特殊宝珠只有通过BOSS战等特殊途径才可以获得，比如附加“全职业特技+1”的“神灵宝珠”，就只有最终BOSS才会掉落。

战斗系统

快捷键设置

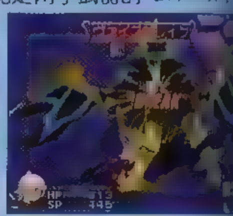
由于本作是完全即时的，即使在打开菜单的时候，敌人也不会停止攻击。所以快捷键就成了必须熟练掌握的东西。L键的作用是切换战斗状态与道具使用状态。在系统默认情况下为点击切换。当然，如果你觉得这样容易出错，也可以在设置选项中将其调整为按住L键切换，这样在后期许多需要边打边使用道具的战斗中就能大大提高操作的精准度了。R键的作用是在数套技能快捷键的配置中进行切换，能够保存的配置数量会随着剧情的推进而增加，不过通常来说，近战系的职业为了避免操作失误，最好只针对武器使用一套固定的快捷键设置。而魔法系的职业由于要在不同属性攻击间进行切换，多套快捷键就显得非常方便了。



Break

"Break"是本作的一个核心战斗系统，当敌方或我方的"Break"值累积到一定程度时就会进入一个短暂的毫无防御的硬直状态。在这个状态下受到攻击，会比普通状态下所受到的伤害多得多。"Break"的累计速度和伤害值、攻击技能与弱点属性有关。连续的高伤害输出以及使用挑空这种容易造成"Break"的技能会大大增加"Break"出现的频率。"Break"值的累计程度并没有具体的数值显示，而是以头顶出现的"！"数量来标识。黄色的"！"为敌方，红色的为我方。当三个"！"出现的时候，即"Break"状态。由于挑空和连击等动作能够延长"Break"状态所持续的时间，所以把握好"Break"出现的时机对战士、刺客等单体高伤害输出的职业来说非常重要。

以二刀武器为例，如果技能"龙卷二连斩り"对某个敌人攻击两次会出现一个"！"，那么当"！！"出现之后，只需要在不作出其他攻击的情况下，连续使用两次"龙卷二连斩り"即可造成挑空"Break"，接着在敌人落地前使用"四连斩り"等连续攻击技能就可以造成较大伤害。另外，一定时间不受到攻击后"Break"值就会下降，所以我方在攻击一批敌人后最好停留一下再继续前进，否则会非常容易在开打时陷入"Break"的被动局面。最容易造成挑空"Break"的技能是两手武器的"エア スイング"，不过由于两手武器攻击速度较慢，不容易进行接下来的连击，在单人游戏没有同伴配合的时候并不实用。



关于死亡

本作死亡后是不会掉落任何装备或道具的，只会依照你的等级减去一定量的经验值后回到村庄中。第一次死亡时会掉落一个墓碑，如果你再次回到死亡的地点并捡起墓碑就可以拾回一定量的经验值。但需要注意的是，如果你在没有捡回墓碑的时候再次死亡，那么就不会再次掉落墓碑了。

职业系统&技能

本作中每一个职业都拥有4种类型的技能，但其中战士、骑士和暗黑骑士会有小部分技能的重复。升级这些技能需要消耗AP值，除了每次升级会增加3点AP外，某些分支任务也可以得到5点AP的奖励。和别的同类型游戏不同，本作的AP增加后可以随时撤销，所以完全不用担心加错点的情况发生。另外，部分装备附带的属性也可能会带有全技能提升的效果。



技能列表

擅长武器： 片手武器 · 两手武器、二刀武器

职业建议： 战士虽然有双手武器和二刀武器的技能，但其专有技能以强化防御为主，所以战士的主要职责还是肉盾。做肉盾的时候需要依靠被动技和自身属性，其中提升各种魔法抗性为重，HP其次。升级时人物属性中的体力为着重提升对象。在高攻击频率的前提下，推荐装备一些HP和SP的吸收的附加效果，对提高生存率十分有益。

职业特征： HP最高，擅长近战的万能职业。能够习得自身强化的技能。

片手武器

RANK	名称	类型	效果	备注
1	シールドアタック	盾	使用盾进行攻击并造成气绝效果	击退小
1	ヘビーアタック	片手	给予强力的一击	倒地小
1	片手武器技术	被动	片手武器使用效果上升	—
2	バレットダイブ	片手	连续2次攻击	—
2	ジャンプアタック	片手	跳跃攻击	倒地小
2	スピンスライド	片手	攻击正面多个敌人	击退小
3	バレットダイブ	片手	空中快速连续突刺	击退小
3	リフトアタック	片手	垂直跳跃攻击	挑空小
4	トリプルアタック	片手	武器与盾快速3次攻击	—
4	紧急回避	片手	快速向前翻滚，无敌状态，使用间隔2秒	—

两手武器

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ヘビースイング	两手	给予强力的一击	倒地小
1	エアースイング	两手	向上挥动攻击	挑空大
1	两手武器技术	被动	两手武器使用效果上升	—
2	ダブルスイング	两手	连续向下挥动2次攻击	—
2	ハンマーヘッド	两手槌	连续向上挥动2次攻击	第2击吹飞大
3	スピンスイング	两手	挥动一圈后连续向下挥动2次的攻击	第1击击退小
3	スティンガー	两手	突进攻击前方多个敌人	击退大
4	ランページ	两手剑 两手斧	愤怒的连续3次攻击	—
4	ダイブスイング	两手	破坏性的跳跃攻击	倒地大

片手武器

RANK	名称	类型	效果	备注
1	二连斩り	二刀	使用双手武器连续2次攻击	—
1	飞び入み两手斩り	二刀	跳跃攻击	倒地小
1	二刀技术	自动	二刀武器使用效果上升	—
2	二连疾风斩り	二刀	前冲后2次攻击	—
2	踏み入み两手斩り	二刀	向前跨一步后攻击	击退小
3	三连斩り	二刀	向前方移动的3次攻击	—
3	龙卷二连斩り	二刀	垂直跳跃2次攻击	挑空小
3	背面刺し	二刀	第2击为强力背刺的2次攻击	第2击击退大
4	四连斩り	二刀	连续4次乱舞攻击	—
4	ハヤブサ走り	二刀	快速冲刺，无敌状态，使用间	—

斗志

RANK	名称	类型	效果	备注
1	レイジ	主动	蓄力，下回攻击力上升，最大蓄力次数5，效果持续时间15秒，使用间隔2分	—
1	挑发	主动	吸引周围敌人注意，使用间隔2秒	—
1	回避アップ	被动	防御、回避率上升	—
2	威吓	主动	给予周围敌人疲劳效果	—
2	ブレイクリカバー	被动	BREAK状态受到伤害减少，"Break"值回复速度上升	—
3	カウンターレイジ	被动	受到攻击时有一定几率进入蓄力状态，需要先学会レイジ	—
3	战士の叫び	主动	自己与附近同伴的HP、SP最大值暂时上升，使用间隔20秒	—
4	逆鳞	被动	受到攻击有一定几率进入攻击力、攻击速度和移动速度上升、BREAK无效、全耐性−30%的怒状态	—
4	レジストアップ	被动	全耐性上升	—
4	铁の意志	被动	快捷键设置的能力越少，能力效果越高	—

技能列表



擅长武器： 片手武器 枪

职业特征： 会使用盾的特技，是攻击和防御都比较平衡的职业。可以使用光魔法为我方提供支援。

职业建议： 最强的辅助职业，既可以配合队友攻击也可以兼职当做肉盾。神圣支援魔法所提供的各种状态对战斗十分的有利，特别是四级魔法中的攻击速度和魔法咏唱速度提升这一技能对小队整体实力的提升非常明显。骑士在做肉盾时和战士一样要注意增加抗性和HP，不同的是其技能大多都为主动释放，所以也需要注意SP的消耗。

片手武器与盾

RANK	名称	类型	效果	备注
1	クレセントムーン	片手	跳跃攻击	倒地小
1	シールドバッシュ	盾	用盾攻击并造成气绝效果	击退小
1	シールドガード	盾	连续按键进行防御	—
1	シールドマスター	被动	盾的格挡率上升，反弹箭矢攻击	—
2	ダブルストライク	片手	2次连续攻击	—
2	シールドスラム	盾	向上盾攻击	挑空小
3	シールドラッシュ	盾	旋转2次盾攻击	—
3	ナイトガード	被动	盾防御成功时有一定几率进入蓄力状态，最大蓄力1次	—
4	シールドチャージ	盾	跑动中用盾进行强力攻击	击退大
4	全方位反射	被动	防御时反弹箭矢并攻击敌人，需要习得シールドガード	—

枪

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ヘビースラスト	枪	给予强力的一击	击退大
1	バックスラスト	枪	后方跳跃攻击	—
1	スラストアッパー	枪	将敌人挑空的攻击	挑空大
2	ダブルスラスト	枪	连续2次攻击	—
2	なぎ払い	枪	攻击正面多个敌人	击退大
2	上段突き	枪	斜上攻击	吹飞小
3	スキュアー	枪	突进中3次突刺攻击	—
3	ピースティンガー	枪	跳跃后强力攻击	倒地小
4	ダブルループ	枪	回转2次攻击	击退大
4	ハイスキュアー	枪	突进后向上3回突刺攻击	挑空大

圣支援魔法

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ヒル	主动	我方1人HP回复，使用间隔12秒	—
1	クイック	主动	指定区域内我方回避上升	—
1	ヒーリング	主动	指定区域内我方HP徐徐回复	—
2	ゴッドブレス	主动	消耗自己全部剩余SP使我方1人HP全回复，使用间隔30秒。	—
2	ホーリーアーマー	主动	指定区域内我方防御力上升	—
3	ブレスドパワー	主动	指定区域内我方物理、魔法攻击上升	—
3	デバインマジック	主动	指定区域内我方全耐性上升	—

圣魔法

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ホーリーボルト	主动	发射光弹攻击，对不死系特效，对同伴为回复HP	—
1	タウント	主动	吸引指定区域内的敌人，使用间隔2秒	—
1	光魔法技术	被动	光魔法伤害上升	—
2	ホーリーブレス	主动	朝前方放出光线攻击，对同伴为回复HP	—
2	ホーリーレーザー	主动	贯穿敌人的激光攻击，对同伴为回复HP	—
2	ホーリーサークル	主动	自己周围的敌人伤害并附带耐性下降效果	—
3	ウィルオウィスプ	主动	有追踪效果的光弹，附带气绝状态	—
3	サンクチュアリ	主动	指定区域内敌人持续伤害并附加气绝效果，使用间隔14秒，古代魔法之一	—
4	アポカリプス	主动	大范围敌人伤害+打消辅助效果，我方HP和异常状态回复，古代魔法之一，使用间隔3分	—
4	ホーリーオーラ	主动	防御时正前方攻击无效化，需要持续消耗SP，使用间隔2分，需要习得シールドガード	—

暗黑骑士

技能列表

擅长武器：两手武器、枪

职业特征：使用暗魔法攻击或削弱敌人的职业。可以消耗自身HP来进行强力的攻击或回复。

职业建议：近身物理伤害的职业。虽然攻击速度慢，但爆发力强，无论是双手武器还是长枪，都可以造成可观的伤害。暗黑魔法主要作用为对敌人造成黑暗属性状态，而暗黑秘术以强化自身物理攻击能力和对敌人造成不良状态为主。搭配使用的话，可以让物理攻击能力有飞跃性的提高。虽然黑暗魔法中也有直接造成伤害的，不过效果不佳，并不推荐使用。



两手武器

RANK	名称	类型	效果	备注
1	スピンスラッシュ	两手	挥动一圈后连续向下挥动2次攻击	第1击击退小
1	エアースラッシュ	两手	向上挥动攻击	挑空大
2	ダブルスラッシュ	两手	连续向下挥动2次攻击	—
2	デススティンガー	两手	突进攻击前方多个敌人	击退大
2	ハンマーシェイク	两手槌	连续向上挥动2次攻击	第2击吹飞大
2	ウェポンバッシュ	两手剑 两手斧	用武器撞击并造成气绝效果	击退大
3	ヴェンデッタ	两手剑 两手斧	用武器撞击后旋转攻击	第1击击退小
3	スカルブレイカー	两手槌	旋转突进3次攻击并造成气绝效果	—
4	リーブスラッシュ	两手	破坏性的跳跃攻击	倒地大
4	ダークスラッシュ	两手	持续按键蓄力，消耗HP攻击，最大蓄力5次	倒地大

枪

RANK	名称	类型	效果	备注
1	アッパースパイク	枪	将敌人挑空攻击	挑空大
1	バードスパイク	枪	斜上攻击	吹飞小
2	ダブルスパイク	枪	连续2次攻击	—
2	サイドキャノン	枪	攻击正面多个敌人	击退大
2	イーグルダイブ	枪	跳跃后强力攻击	倒地小
3	トリプルスパイク	枪	连续3次攻击	—
3	デモンスキュアー	枪	突进中3次突刺攻击	—
3	デスクリムゾン	枪	旋转2次攻击	击退大
4	デススキュアー	枪	突进后向上3次挑空攻击	挑空大
4	ダークスパイク	枪	持续按键蓄力，消耗HP攻击，最大蓄力5次	击退大

暗黑魔法

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ダークボルト	主动	发射暗魔法弹	—
1	ダークブレス	主动	向前放出暗魔法气体	—
1	ダークヒール	主动	将自己HP分给我方1人	—
1	暗魔法技术	主动	暗魔法伤害上升	—
2	ポイズンガス	主动	从地底喷出毒气进行攻击，附带毒属性状态	—
2	ナイトメア	主动	给予自己周围的敌人伤害，附带衰弱效果	—
3	ブラックホール	主动	指定区域内出现黑洞攻击	—
3	ラビリントス	主动	指定区域内出现魔镜，附带ミラー效果，使用间隔1分，古代魔法之一	—
3	ブラッドソウル	主动	物理攻击附带SP吸收效果	—
4	バンダースナッチ	主动	除了自己以外全部生命停止活动，古代魔法之一，使用间隔4分	—

暗黑秘术

RANK	名称	类型	效果	备注
1	偽りの霧	主动	对指定区域内敌人造成盲目效果	—
1	デスチェイン	主动	命中的敌人被打倒后，对周围敌人造成伤害。伤害值为该敌人受到最后一击伤害的10倍	—
1	血の契約	被动	HP越少会心率越高	—
2	死神のささやき	主动	指定区域内敌人耐性下降	—
2	魔人の叫び	主动	对靠近自己的敌人造成激痛效果	—
3	力の蒸发	主动	对指定区域内敌人造成脱力效果	—
3	リダーク	主动	受到伤害自动蓄力，最大蓄力5次，HP越少攻击上升越多，使用2后血の契約暂时失效，使用间隔1分30秒	—
3	魔人の足迹	主动	对靠近自己的敌人造成毒效果	—
4	アイアンメイデン	主动	受到敌人物理攻击时进行伤害反射，使用间隔1分	—
4	煮えたぎる血流	被动	ダークスラッシュ、ダークスパイク使用时，损失的HP的一部分转化为对敌伤害	—

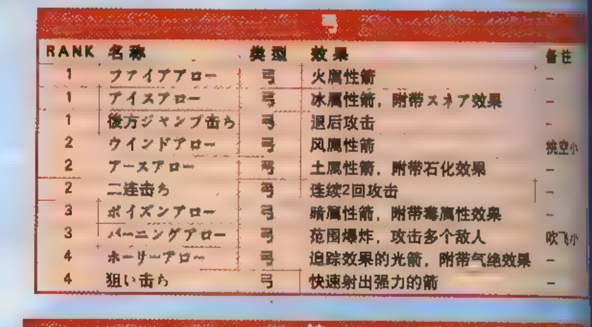
射手

擅长武器： 弓、铳

职业特征： 擅长远距离攻击和设置附带异常效果的陷阱。攻击范围非常广。

职业建议： 远程物理伤害职业，可以使用铳和弓箭作为武器。铳的攻击慢，且后坐力大，但是攻击力普遍比较高，技能中以火属性攻击和异常状态为主；弓箭的攻击速度快，没有铳的后坐力，但是攻击力稍低。弓箭技能的属性伤害种类很全，能造成的异常状态也多。最后的陷阱技能虽然效果多样，但是需要队友配合，没有联机条件的玩家就基本可以放弃了。

技能列表



弓

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ファイアアロー	弓	火属性箭	–
1	アイスアロー	弓	冰属性箭，附带スネア效果	–
1	後方ジャンプ击ち	弓	退后攻击	–
2	ウインドアロー	弓	风属性箭	挑空小
2	アースアロー	弓	土属性箭，附带石化效果	–
2	二连击ち	弓	连续2回攻击	–
3	ポイズンアロー	弓	暗属性箭，附带毒属性效果	–
3	バーニングアロー	弓	范围爆炸，攻击多个敌人	吹飞小
4	ホーリーアロー	弓	追踪效果的光箭，附带气绝效果	–
4	狙い击ち	弓	快速射出强力的箭	–

铳

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ヘビーショット	铳	快速发射强力弹丸	吹飞小
1	ファイアショット	铳	发射火炎弹	–
1	ストックハンマー	铳	用铳身攻击并造成气绝效果	击退小
2	ダブルショット	铳	连续2次攻击	–
2	レッグスナイプ	铳	附带スネア效果攻击	–
2	グレネード投げ	铳	范围爆炸，攻击多个敌人	吹飞小
3	バーストショット	铳	强力扩散弹，近距离发射	击退大
3	アームスナイプ	铳	附带スロウ效果攻击	–
4	キャノンショット	铳	快速发射强力火炎弹	–
4	ヘッドスナイプ	铳	附带气绝效果攻击	–

サバイバル

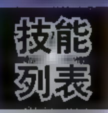
RANK	名称	类型	效果	备注
1	ヒール	主动	我方1人HP回复，使用间隔12秒	–
1	クイック	主动	指定区域内我方回避上升	–
1	ヒーリング	主动	指定区域内我方HP徐徐回复	–
2	ゴッドブレス	主动	消耗自己全部剩余SP使我方1人HP全回复，使用间隔30秒。	–
2	ホーリーアーマー	主动	指定区域内我方防御上升	–
3	ブレスドパワー	主动	指定区域内我方物理、魔法攻击上升	–
3	デバインマジック	主动	指定区域内我方全耐性上升	–

トラップ

RANK	名称	类型	效果	备注
1	フレイムトラップ	主动	触发后对敌人造成持续伤害，使用间隔7秒	–
1	ヒールトラップ	主动	触发后持续回复我方HP，使用间隔12秒	–
1	疗技术	被动	陷阱伤害上升	–
2	シャトルトラップ	主动	触发后对敌人造成持续风属性伤害，使用间隔7秒	挑空大
2	アイストラップ	主动	触发后对敌人造成持续水属性伤害，附带スロウ效果，使用间隔7秒	–
2	アーストラップ	主动	触发后对敌人造成持续土属性伤害，附带磁石效果，使用间隔7秒	–
3	ポイズントラップ	主动	触发后对敌人造成持续暗属性伤害，附带毒效果，使用间隔8秒	–
3	吸引トラップ	主动	吸引敌人靠近，使用间隔10秒	–
4	スタントラップ	主动	触发后对敌人造成持续光属性伤害，附带气绝效果，使用间隔8秒	–
4	起动连锁	被动	陷阱发动时周围的敌人也受到伤害	–



刺客



技能列表



擅长武器：二刀武器·格斗、两手棍棒

职业特征：擅长近距离攻击的高伤害输出职业。能够使用各种拿手的强力技巧。

职业建议：近身物理伤害职业，攻击速度快，无论格斗武器还是二刀武器，都拥有十分丰富的攻击手段，并且在造成高伤害的同时，还能造成属性攻击和异常状态。两手棍棒虽然攻击速度不如上面两种武器，但是攻击距离稍远，安全系数高了一些。暗杀类技能很有特色，其中"隐身"技能特别实用。由于没有战士那么高的防御力和HP，在装备的选择上，同样推荐HP、SP吸收这两种属性。

注 刺客的技能分为三段，按括号内的顺序使用可以附加特殊效果.

格斗武器

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ローキック	格斗	(1)可附加属性	—
1	ツインナックル	格斗	(2)使用左右手武器2次攻击	—
1	ドラゴンブロウ	格斗	(3)迅速接近攻击，附加火伤害	击退大
2	エアファング	格斗	(2)前进后向上攻击	上挑小
2	ホークアッパー	格斗	(3)将敌人打飞的攻击，附加风属性伤害	上挑大
3	バレットキック	格斗	(1)可附加伤害和命中上升	—
3	ハンマーブロウ	格斗	(2)跳跃攻击	倒地小
3	タイガーラッシュ	格斗	(3)3次攻击，附加土属性攻击	第3击倒地大
4	スネークラッシュ	格斗	(3)3次攻击，附加水属性攻击	第3击击退小
4	シャドウステップ	格斗	快速冲刺，无敌状态，使用间隔2秒	—

二刀武器

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ツインエッジ	二刀	(1)连续2次附加属性攻击	—
1	スティング	二刀	(2)跳跃后向下攻击	倒地小
1	ブレードダンス	二刀	(3)上升2次攻击，附加风属性攻击	挑空小
2	ライトスライド	二刀	(2)回转攻击	气绝效果
2	デスプレッシャー	二刀	(3)2次攻击，附加水属性攻击	第2击击退大
3	アサシネイト	二刀	(1)连续2次附加属性攻击	—
3	レフトスライド	二刀	(2)附加激痛效果	—
3	キャノンレイド	二刀	(3)3次攻击，附加火属性攻击	—
4	ヘルゲート	二刀	(3)4次攻击，附加土属性攻击	击退小
4	シャドウステップ	二刀	快速冲刺，无敌状态，使用间隔2秒	—

暗杀

RANK	名称	类型	效果	备注
1	格斗术	被动	格斗使用效果上升	—
1	二刀术	被动	二刀使用效果上升	—
1	棒术	被动	棍棒使用效果上升	—
2	ヴェノムウェポン	主动	攻击附加毒效果	—
2	回避アップ	被动	防御、回避率上升	—
3	ハイド	主动	进入隐身状态，使用间隔30秒	—
3	ガードスタンス	主动	连续按键进入防御状态	—
3	ガードSPヒール	被动	防御成功时SP回复	—
4	スーパーヴェノム	被动	使用毒攻击一名敌人，成功时周围敌人也会中毒	—
4	ブロッキング	主动	在敌人攻击的瞬间防御，成功进入蓄力状态，最大蓄力5次	—

两手棍棒

RANK	名称	类型	效果	备注
1	二段打ち	棍棒	(1)连续2次附加属性攻击	—
1	振り上げ打ち	棍棒	(2)上挑攻击	挑空小
1	地獄突き	棍棒	(3)直突攻击，附加风属性攻击，盲目状态	击退大
2	二段车轮打ち	棍棒	(2)前进中2次攻击	—
2	のぼり龙	棍棒	(3)下压攻击，附加土属性攻击，附加石化状态	倒地大
3	兜い打ち	棍棒	(1)可附加异常状态	—
3	かぶと砕き	棍棒	(2)跳跃下压攻击	倒地小
3	くさなぎ	棍棒	(3)回转攻击，附加水属性攻击，附加冻结状态	—
4	三连殴打	棍棒	(3)3次攻击，附加火属性攻击，附加衰弱状态	第3击击退小
4	紧急回避	棍棒	快速翻滚，无敌状态，使用间隔2秒	



灵光者

技能列表

擅长武器： 杖

职业特征： 擅长4种属性魔法攻击的职业。能够将范围内的敌人一网打尽。

职业建议： 传统的远程法术职业，四种魔法技能各有特点。火魔法攻击力高。水魔法有着实用的减速及冻结效果，同时拥有一定的治疗能力。风魔法容易造成“Break”，且其中的复活技能在后期惨烈的战斗中，能省一些时间和金钱。土魔法能够造成石化等异常状态，对战斗十分有好处。由于本身的防御低、HP少，很容易就牺牲了。所以注意站位，并且针对不同的敌人施放不同属性的魔法，是每一位法师的必修课程。

火魔法

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ファイアボルト	主动	火焰弹发射	-
1	ファイアブレス	主动	正前方火焰放射	-
1	火魔法技术	主动	火魔法伤害上升	-
2	フレイムバースト	主动	范围爆炸攻击多个敌人	-
2	マグマクエイク	主动	地面喷出火焰突进攻击	
2	ファイアウエポン	主动	我方1人攻击时附带火属性伤害，使用间隔5秒	
3	ファイアウォール	主动	指定区域内出现火柱，敌人碰到后持续伤害	-
3	メテオレイン	主动	指定区域内陨石攻击，使用间隔10秒	
4	ムルキベル	主动	指定区域内地震后爆发，使用间隔2分，古代魔法之一	-
4	スペルブラスト	被动	魔法攻击也可能出现会心	-

水魔法

RANK	名称	类型	效果	备注
1	アイスボルト	主动	冰弹发射+スネア	-
1	アイスブレス	主动	冷气放射+スネア	-
1	水魔法技术	被动	水魔法伤害上升	-
2	ウォーターレーザー	主动	水属性激光攻击	-
2	バブルボム	主动	范围爆炸攻击多个敌人	-
2	ウォーターヒール	主动	我方1人HP回复，使用间隔15秒	-
3	アイスクラッシュ	主动	敌人所在地出现冰柱，附加冻结效果	-
3	フロストノヴァ	主动	自己周围敌人伤害+スネア	-
3	ヒールレイン	主动	指定区域内我方HP回复，使用间隔20秒	-
4	ポセイドン	主动	指定区域内出现巨大冰柱，附加冻结效果，使用间隔2分，古代魔法之一	-

风魔法

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ウインドボルト	主动	旋风发射	击退小
1	ウインドブレス	主动	前方突风放射	-
1	风魔法技术	被动	风魔法伤害上升	-
2	エアロスパイラル	主动	指定区域内产生风旋涡，将敌人卷入	-
2	ライトニング	主动	敌人所在地发生落雷	倒地
2	トルネード	主动	龙卷风发生	挑空大
3	サンダーストーム	主动	指定区域内连续落雷，使用间隔10秒	倒地小
3	チェイン	被动	远程攻击时周围敌人也受到伤害	-
4	ヴァルキリー	主动	以自己为中心产生落雷，使用间隔2分，古代魔法之一	-
4	リバイブ	主动	死亡同伴以50%HP复活，并取回丢失的EXP(多人模式有效)，使用间[illegible]	-

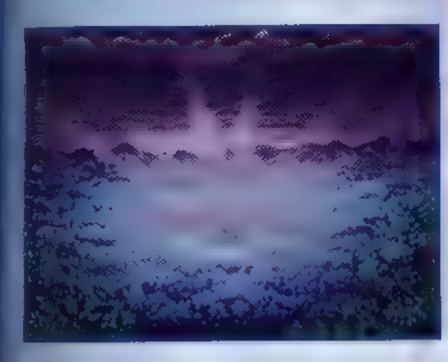
土魔法

RANK	名称	类型	效果	备注
1	ロックボルト	主动	发射岩石攻击，附加麻痹效果	-
1	アースブレス	主动	向前方放射沙尘	-
1	土魔法技术	被动	土魔法伤害上升	-
2	アースクエイク	主动	地震突进攻击	挑空小
2	バジリスク	主动	攻击自己周围敌人，附加石化效果	-
2	アースシールド	主动	自身防御力上升	-
3	サンドマグネット	主动	敌人所在地出现石块攻击，附加磁石效果	-
3	アイアンロック	主动	发射铁弹，跟踪攻击磁石状态的敌人	击退小
4	エンドオブバベル	主动	以自身为中心的地震魔法，附加石化效果，使用间隔2分，古代魔法之一	-
4	ランドフォース	被动	自身SP回复速度上升	-

序章 树海的少女

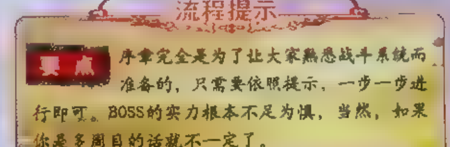
第一次执行任务就睡过头的贝鲁特匆忙地从床上爬起来，带上武器就冲出了房间。没想到在门口就碰上了自己的队友米拉斯，原来她也因为睡过头迟到了。两人迅速向集合点出发，在基地出口遇到了等待两人的副队长贾迪斯和其他的队友们。一番道歉后跟随副队长来到了集合地点，发现队长艾因萨兹和格拉娜坦早已在那里等候众人。

阐述完本次的任务内容后，艾因萨兹再次向队员说明了团队作战的重要性，然后就带领大家向森林内进发。在中途休息了10分钟，众人来到一片广阔的场地上，天空中竟然下起了泛着光芒的雪。正当大家在猜想这是什么原因的时候，魔物测量仪突然出现反应，从众人的背后冲出一只巨大的魔狼。眼看贝鲁特就要遭到魔狼的攻击，这时艾因萨兹从旁边冲上来一刀将魔狼砍倒在地。一只奇异的生物从魔狼的体内飞出并逃离现场，加登扎解释说，这就是能够寄生在生物体内的魔物比基塔(来访者)了。



“以后遇见比基塔，一定要做战斗的准备。芙尔蒂，准备好灵光石。”艾因萨兹一脸严肃地说道。

站在一旁的芙尔蒂立即从腰包里拿出一块石头放在地上，让众人接受灵光的能量。灵光的颜色因人而异，通常为红色和黄色，而贝鲁特所接受的灵光却闪耀出异常稀有的蓝色，众人不禁对这位新人感到非常好奇。来到森林的最深处，呈现在第七中队队员面前的，是一个巨大无比的茧，而且它还在不断地吸收周围的灵光能量。这时测量仪的数值突然出现了大幅度的跳动，随即出现了一只巨型的魔物。



流程提示

要点 序章完全是为了让大家熟悉战斗系统而准备的，只需要依照提示，一步一步进行即可。BOSS的实力根本不足为惧，当然，如果你是多周目的话就不一定了。

魔物倒下后，背后的虫茧突然变得不稳定起来，随时都有可能破碎。

“等一下！茧里面好像有个人！”贝鲁特惊讶地喊道。

这时众人也发现了其中的女孩，可是虫茧已经完全失控了，无奈之下只好紧急躲避到其他的场所。

随着一声巨响，茧炸了开来……

第一章 遗迹之城

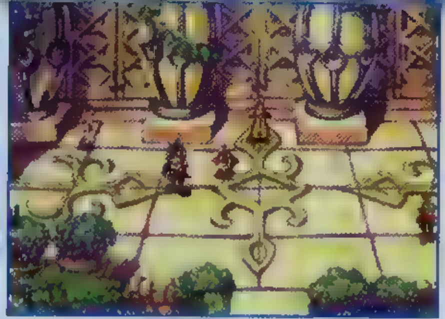
流程提示

アマディ市街→リネル神殿→与司祭对话(*)→从アマディ市街上方出城→ロタ平原→ロタ平原 北→ガボン钟乳洞入口→小BOSS战(*)→与受伤民兵对话(*)　注：*标出的为重要剧情

要点 传送门、合成屋、同伴更换等系统在本章开始时正式出现，玩家可以在村庄武器店购买一些武器装备后再出发，因为这之后在商店购买装备的需求几乎等于0……

画面转眼来到了基地内，从茧里面出来的少女，在莫尼卡的带领下来到指挥室与众人见面。经过队长的一番询问，得知少女只记得自己名叫伊迪娅，关于她为什么会在森林深处的事情，全部都忘记了。为了在执行新任务的同时，能够让伊迪娅迅速恢复记忆，大家决定带上伊迪娅前往古都阿玛蒂。

穿越古都繁华的街道来到尼内鲁神殿，在



门口见到了神殿的司祭。从她的口中得知此次的任务便是要找回那被人偷窃的神殿至宝。这时候伊迪娅突然听到了奇怪的声音在召唤她……

众人准备出发时，伊迪娅却突然要求艾因萨兹带上她一起前往遗迹，并说出了刚刚发生的事情。正当队员们犹豫不决时，贝鲁特站了出来，勇敢地表示了自己有能力保证伊迪娅的安全。众人这才同意带伊迪娅一起前往遗迹。

来到钟乳洞的入口，众人发现几个受了伤的民兵。从其中一位口中得知，原来有4名奇怪的人已经先行进入洞内，而且现在洞口已经坍塌，一些人被埋在了里面。

流程提示

リネル神殿→与司祭对话(*)→乘坐升降机→ダウンタウン→与河边的阿塔奶奶对话(*)→ロタ平原东→パルマ绿道→与石工格罗玛对话(*)→小BOSS战(*)

将受重伤的民兵抬回神殿救治后乘坐升降机来到地下，沿着小河找到了米拉斯的熟人阿塔奶奶。奶奶告诉米拉斯去询问在遗迹工作的石工就可以了解到关于遗迹其他路径的详细事情。在帕尔玛绿道上发现了被比基塔吓坏了的石工格罗玛，众人见到他战战兢兢地一句话都说不清楚，只好先帮他将比基塔消灭。

流程提示

与石工格罗玛对话(*)→パルマ川 西→パルマ川→パルマ川 东→与盗贼タロン交谈(*)→小BOSS战(*)→与盗贼タロン交谈(*)→デボン钟乳洞→モイラの断崖南→モイラの断崖北→アマディー遗迹内部→断罪の门

要点 パルマ川东盗贼营地有不少宝箱可以拿，别漏了。怪鸟BOSS对于没怎么练级的玩家来说还是有些难度的，最好刷到几个带属性的装备再来挑战。

解决比基塔后，格罗玛便恢复了正常，并且告诉众人如今管理遗迹通道的是一个盗贼团伙，他们的营地在帕尔玛河川的东面。来到营地后和管事的盗贼交谈，了解到他们的营地遭到了怪鸟的攻击，只要消灭它们就可以交换到盗贼团的介绍信。拿到介绍信的众人迅速返回阿玛蒂的地下，将介绍信交给了看管钟乳洞入口的盗贼。连续穿越了几个洞窟和断崖后，终于来到了阿玛蒂的遗迹。这时伊迪娅再次感应到了至宝的召唤，而且还看到了一位穿褐色长袍的红发男子……他是谁？带着这个疑问，伊迪娅跟随众人来到了遗迹内部。

流程提示

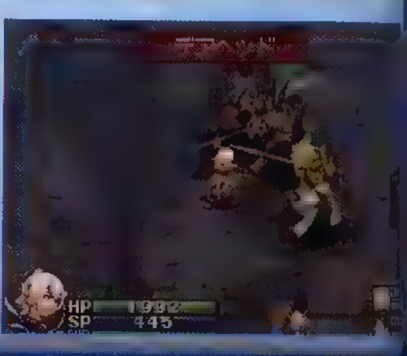
与遇难者对话(*)→调停者の间→中BOSS战(*)→アマディー遗迹→审判の扉→BOSS战(*)→调查尸体→向祭祀报告(*)→来到船桥与导航员对话前进至下一章

要点 第一章BOSS的攻击力并不算高，但攻击范围较大，HP较少的远程攻击和魔法系角色需要注意站位和跑动。近战系职业就依靠不停服下补血道具硬撑吧，熟练掌握Break系统的话很快就能搞定。

救出了几名遇难者后，众人来到了一个空旷的房间内，中央巨大的灵石引起了众人的注意。这时从灵石中突然走出了一只怪物向众人发起攻击。

被打倒的怪物并没有消失，而是头顶上出现了一连串的古代文字。伊迪娅缓缓地走向前去，脑海中浮现出了一幅奇怪的画面，这时怪物突然开始行动，并发出耀眼的光芒。原来她是传说中灵光守护者之一的奥菲斯。苏醒后的奥菲斯为了答谢伊迪娅的帮助，与她签下了契约。

获得了新的力量后，众人满怀信心地向遗

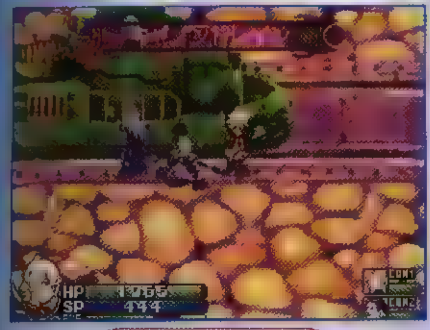


迹最深处前进。在遗迹的奥普库利菲之间遇到了红发男子与他的三名同伙正在念动咒文启动古代文字，谁知伊迪娅竟和他们产生了共鸣。轻松击飞贝鲁特后，红发男子成功召唤出了守护者阿鲁玛德拉，看来一场战斗不可避免。

胜利后，阿鲁玛德拉变身成了一把光之钥匙，这便是祭司所说的"至宝"。此时红发男再次出现，原来他的目的就是这把光之钥匙，然而光之钥匙拒绝接受他，并且开始四处放射雷电。一位名为维奥拉的女子突然出现，及时释放了防护罩，使众人免了雷电的攻击，而光之钥匙也随即消失在了伊迪娅的体内。无奈之下被称为阿德尼斯的红发男子只好悻悻离去，而本次的任务也就此告一段落。



第二章 暴走



流程提示

战斗指挥所→ラルゴブリシヅ入口→东ラルゴブリシヅ3→小BOSS战(*)→战斗指挥所(*)

要点 战斗指挥所有两个传送口，左边那个可以传送到"第一格纳库"购买装备，右边那个则是通向堡垒外围。机械敌兵的攻击力和HP明显比第一章的要高出很多，推荐使用火系魔法进行攻击。

由于奥迪塔尔受到了暴走要塞的袭击，根据命令，第七中队的队员便向着机动城市的港口进发了。在港口安全停泊后，众人下船来到城市内，并且见到了正在那里等候着的盖茨大佐。来到战斗指挥所详细了解情况后，按照他的要求前去拉尔格桥处理暴走的机器。路上伊迪娅又感应到了异常，与当时在尼内鲁神殿时一样。

流程提示

东ラルゴブリシヅ3→中央ラルゴブリシヅ→中央ラルゴブリシヅ4→与士兵对话(*)→战斗指挥所(*)→西ラルゴブリシヅ→中BOSS战→グラーヴェ要塞

在消灭两架坦克后返回指挥室报告战况，这时前方传来信息说山克兵长在中央大桥上被袭击，由于军队全部抽不出人手，大家决定代替军队前往救援。再次返回战场，救出兵长后，大佐终于答应停止要塞核心的工作。没想到在前往要塞的途中，众人竟然遇到了一个拥有自我修复能力的机器人，幸亏大佐及时使用了远程火炮辅助，否则就危险了。

流程提示

要塞内第一层→要塞第四層中央リフト→拉动制御棒(*)→要塞第四层西エリア→拉动制御棒(*)→最下层西エリア→最下层东エリア→コア制御室(*)

要点 要塞内部的岔路很多，不过总体上而言脉路还是比较清晰的，最初数层有一些无法使用的传送点，需要在到达要塞第四层之后才能开启，里面大多是一些宝箱。

和工兵队一起来到内部后，寻找到了被移动过的动力控制棒，启动它就能前往最深处的核心控制室了。这时伊迪娅感应到了阿德尼斯的到来……在深处控制室内，核心不接受密码，因此不能停止运行。无奈之后盖茨大佐只好答应自己承担一切风险，让众人前去破坏核心。



流程提示

グラーヴェ要塞コア→BOSS战(*)→调查尸体→来到舰桥与导航员对话前进至下一章

要点 本次的BOSS战不再是单挑，而会不停地出现杂兵进行干扰，最好的办法是先解决掉杂兵和制造杂兵的四台机器，再围攻BOSS。

在深处消灭同样拥有钥匙的机器后，伊迪娅再次将钥匙收入体内。这时候阿德尼斯出现在众人面前，让人感觉比上次更加凶恶。正当艾因萨兹上前准备抓捕他时，同伙菲蒂露塔出现并救走了阿德尼斯……

第三章 在风中

流程提示

セクンダディ本部→与工作人员对话(*)→西アデ沙漠→ケブの泉→与观测人员会合(*)→教主厅(*)

下一个任务地点是马兰·亚瑟王国，在路上，虽然大家依旧欢声笑语，但是贝鲁特看上去却是忧心忡忡……第二天，行船抵达教主国，第七中队护送伊迪娅的任务也就到此结束了。夜间，大伙正在酒馆内庆祝，突然接到了上级指令，派遣第七分队前往沙漠与观测队汇合，共同组织对抗沙漠龙卷风。由于伊迪娅重新归队，大家都显得精神奋发。在集合点迎接众人的是加登扎的老朋友艾雷奥斯，两人寒暄一阵后便进入正题。想要破坏龙卷风，必定要使用中和弹来消灭它。回到教主厅拜见索纳斯教主，并向他说明了理由，最后教主也同意使用中和弹消灭龙卷风。

流程提示

西アデ沙漠5→クエル流砂洞→アクタイオン生息地→小BOSS战(*)→红晶石入手(*)→ディミヌオアツヌ→ソーマ風观测ポイント(*)→ディミヌ砂丘→中BOSS战(*)

要点 小BOSSアクタイオン充其量只是开胃的，并不强劲，但沙暴中的タルナーダ由于有超高的HP可能需要做好持久战的准备。我们可以利用它身躯庞大的特点多造成"Break"，这样局面才会对我方比较有利。

在库艾鲁流沙洞获得大炮的动力源红晶石后，返回集合点与观察队集合。在第一发中和弹击中龙卷风毫无效果后，众人趁暴风威力减弱的机会，进入龙卷风当中消灭了比基塔。

流程提示

教主厅(*)→东アデ沙漠→アグババ遗迹入口→アグババ大回廊→异界之门→クイント神殿入口→雕像之间→调查雕像(*)→クイント神殿→升天の门扉→彼岸の庭→调查魔柱(*)→クルツア回廊→神托の庭→BOSS战(*)→教主厅(*)→来到舰桥与导航员对话前进至下一章

要点 遗迹迷宫地形比较复杂，不过幸好岔路不多，建议进入一个新场景后首先调出地图仔细看一遍再走。

回到教主厅后，索纳斯教主也向众人告知了3天前突然出现的巨大遗迹，第七中队再次出发。来到神殿的顶端，众人又遇见了阿德尼斯，这时他召唤出了神殿的守护神。

战胜神殿的守护神后，它化身成为了一把钥匙，就在阿德尼斯准备将伊迪娅体内的两把钥匙连同这一把一起夺走时，伊迪娅将自己的力量给了贝鲁特。贝鲁特靠着伊迪娅的力量击退了阿德尼斯。失败的阿德尼斯与同时出现的3名同伙一起，召唤出了神殿的一部分"昂亨布雷"飞上天空。并表明了自己是远古邪神阿雷提亚的手下，比基塔正是阿雷提亚分裂后的灵魂碎片。



第四章 古代的护手

流程提示

ゾーリャ山麓→クイア雪洞→ミンネの高台(*)→ゾーリャ村(*)

千里迢迢终于来到了贝鲁特的故乡雪山佐利亚，因为天气的原因，舰艇只能停在距离村庄较远的地方。不过好在有贝鲁特这名优秀的导游，大家还是可以徒步来到村里的。穿越了连绵的山峦，众人终于抵达目的地。可是一看到满村盛开的花朵，丰收的果实，大家都格外惊讶。而且村子里非常地温暖，与外面的冰天雪地形成了鲜明的对比。贝鲁特看大家一脸茫然，便解释说，这是由于村里有"日拜石"的缘故。众人仔细调查了一番，发现竟然是一块巨大的灵光石。

流程提示

ゾーリャ山中腹→ケルド雪洞(*)→ゾーリャ村→村长宅前(*)→ヒル幽谷→ウォルムの崖→中BOSS战→营救纳农(*)→村长宅前(*)

要点 在ウォルムの崖玩家首次需要同时面对3个BOSS级敌人，而且由于它们的移动灵活，如果使用大剑这类慢速攻击武器的话可能常常会挥空。建议采用集中攻击的方式逐个解决。

回到贝鲁特的家中却没发现他的母亲，这时突然有个少年冲进来说看到了昂亨布雷朝西边飞去了。众人当即立刻准备出发，谁知来到山洞前才发现前进的路被结界封引了起来。无奈众人只好回去请求村长放大家通行，正在与村长商议时，有人突然来报说之前那名叫纳农的少年独自前往山上解开了封印。村长只好拜托第七中队去营救纳农，不过临走时依然强调，只能放行到山顶而已，不允许再向前了。

流程提示

ヒル幽谷西→ベルムの滝(*)→村长宅前(*)→ベルム懸崖→ギギルの巣(*)→ベルムの滝(*)→ヲグラの巨石像→ギギリオンの住処

救纳农回村后，村长又下令封印道路，好在这时贝鲁特的母亲出来说情，村长才决定让第七小队前往禁区。来到古代巨人的居所，众人发现这里和之前所见过的几个遗迹及神殿的构造非常相似，所以认为这里可能也有钥匙的存在。



流程提示

日拜石采掘场→断罪の間(*)→ギギリオンの住処→封閉の路→ゾーリャ火山冰床→BOSS战(*)→艾雷奥斯(*)→村长宅前→来到舰桥与导航员对话前进至下一章

要点 本关BOSS以物理攻击为主，几乎不会释放大范围魔法，所以肉盾型的玩家可以轻松化解。真正难缠的是艾雷奥斯，速度快、体型小，还经常会使用无敌状态的闪避技能，所以打完前一个BOSS后建议回村进行一下补给。

在火山口击倒不断给昂亨布雷输送灵光的守护者后，它便化为钥匙进入伊迪娅的体内。而这时阿德尼斯再次出现再众人面前，不过这次担当对手的却是——加登扎的好友艾雷奥斯！战胜后，阿德尼斯在临走前给伊迪娅留下了一句话，"如果你再将自己的力量分给贝鲁特，那么他将会被灵光所吞噬。"

第五章 咒语的圆环

流程提示

ギナス熔岩帯 入口→岩礁(*)→ギナス熔岩帯→ギナスの音叉→ギナス熔岩帯7→ターダ熔岩窟→ターダの音叉(*)→ギナスの音叉→テーベ熔岩窟→テーベの音叉(*)→ネム熔岩窟→ネムの炎路→ネムの音叉(*)→ギナスの音叉

要点 一路上的难点是要解开4个音叉。以ギナスの音叉为中心，上方的ターダ熔岩窟和下方的テーベ、ネム两个熔岩窟里分别会有一个音叉。全部解开后才能来到リングタワー。



同样也是由于气候的因素，舰艇无法驶上高温岩浆，众人又只好步行前进。这群在炎热山路上探险的队伍哪里知道自己已经是国家明令逮捕的嫌疑犯了。拉邦和伊师塔两人带着士兵队伍将第七中队的人全部捕获，而捕获的原因，则是由于艾雷奥斯又去袭击了拉邦教主。拉邦认为之前与艾雷奥斯比较亲近的一伙人都是同谋，所以才下此命令。众人被关押后，伊迪娅被拉邦单独带走了，独自前往轮之塔。发现不对劲的指挥部下令第七中队对拉邦进行追击。

流程提示

リングタワー基部→中BOSS战(*)→リングタワー下層→ゲード(*)→ロア転移装置中層→リングタワー中層→アンビシオン(*)→ミドラ転移装置中層→リングタワー上層→フェデルタ(*)→ハイア転移装置→BOSS战(*)→来到舰桥与舰员对话前进至下一章

要点 在向轮之塔顶端攀爬的路上需要和阿德尼斯的三个同伙进行战斗。ゲード擅长防御和突进攻击。アンビシオン不但物理攻击高，而且还能使用暗属性魔法。フェデルタ相对较弱，不过能够进行自我回复。BOSS战会有许多杂兵进行干扰，放任不管的话会十分不利，所以先把能够召唤杂兵的两个ソーマストーン消灭后再集中攻击不会移动的BOSS才是上上策。

在轮之塔脚下消灭拉邦召唤出来的比基塔后，众人在塔顶看到了阿德尼斯等人与拉邦的身影。这时才了解到拉邦是要利用钥匙的力量让邪恶的比基塔大量出现在地面上。结果拉邦被邪神的力量所吞噬变成了怪物。

打倒拉邦后，他竟然说他之所以这样做是为了维持现在这种团结一致、对抗外敌的内部和平状态。一直在等待时机的阿德尼斯将拉邦的两把钥匙和伊迪娅体内的四把钥匙全部夺了过来。就在轮之塔崩坏的关键时刻，贝鲁特发动了灵光的力量，将众人安全转移到了别处。

第六章 在这里开始吗？

流程提示

空中都市クレモナ→クレモ寺院(*)→浮游大陸ザイン入口→西ザイン大森林→西ザイン岬→サルツ洞→北ザイン岬→北浮游岩礁→東ザイン岬→東ザイン大森林→中央浮游岩礁→ボルツ洞→中央浮游岩礁3→クレモナ軍战斗艦甲板

要点 浮游大陆的地形非常复杂，岔路又多，不过基本上是在岬和浮游岩礁两大场景来回转。虽然最后的目的是到达“中央浮游岩礁3”，但基本上是一直在向东走。

藉由着伊迪娅和奥菲斯的力量，舰艇成功抵达空中都市克雷莫纳。众人来到空中庭院内，发现这里依然是草木丛生，并不像是一座已经破灭了的都市。这时一个熟悉的声音惊动了大家，原来之前出现的维奥拉是空中都市的管理员。众人同时希望从她这里能了解到所有事情的真相，而维奥拉也很爽快地答应了。谁知她的回答让所有人都吃了一惊，原来所谓的"阿雷提亚"并不是邪神，而是外太空来到这个星球的生命体的总称。它们将知识和技术教予了人类，得到智慧的人类成功地从阿雷提亚身上将灵光抽取出来，失去力量的它们只能在大气中漂流。人类害怕遭到阿雷提亚的报复，便修建了蛇之塔，将它们流放到了宇宙中。

现在众人要做的就是立刻前往灵光宫殿，破坏控制吸收灵光的水晶，阻止阿雷提亚降临地面，否则全世界的生物都会被比基塔所寄生。



流程提示

艾雷奥斯(*)→东洋游梯塘→クロスゲート→クロスゲート东塔(*)→クロスゲート南塔(*)→クロスゲート西塔(*)→クロスゲート北塔→ウンブラス三人众(*)

要点 クロスゲート中央传送点的封印必须将东南西北四个塔中的BOSS分别踏破后才可以开启。最后的北塔BOSS是ウンブラス三人，推荐优先消灭フエデルタ，因为她的HP最少，而且还会帮助同伴们加血。

在接连打倒昔日好友和菲蒂露塔三人之后，众人终于来到了灵光宫殿的中心位置。可是阿雷提亚已经降临，而且阿德尼斯吸收所有的灵光以及阿雷提亚本体，变成了巨大无比的魔物。

流程提示

クロスゲート中枢→阿德尼斯(*)→アレーテイア(*)

要点 第一场对阿德尼斯的战斗没什么难点，只需要在他开始吟唱魔法的时候绕至其背后攻击即可，他的暗魔法一旦被命中就会造成混乱并不停地大量损失HP。第二场，也就是最终BOSS战相对费力，アレーテイア会不停地使用难以躲避的光属性攻击和将玩家吹飞的防护罩，待HP少于2/3时还会使用伤害极高的暗属性魔法，不过好在他的攻击大多都是正面型的，绕至其背后攻击就比较安全了。

战败的阿德尼斯趁伊迪娅毫无防备的情况下，将阿雷提亚的力量强制地传输给了她。这时伊迪娅的精神与阿雷提亚完全融合，但她还是用尽了最后的力气表明，如果被阿雷提亚控制，那么就请大家将自己消灭。奥菲斯为了消灭拥有阿雷提亚的力量，便与贝鲁特签定了契约。贝鲁特坚强地站了起来，握紧手中的剑，朝着阿雷提亚冲了过去……

阿雷提亚被打倒了，但是伊迪娅却永远地离开了。在阿雷提亚消失的瞬间，所有人似乎都听到了阿雷提亚的心声。它没有憎恨过人类，比基塔是人类对它所产生的恐惧的扭曲。

"对不起，贝鲁特……"

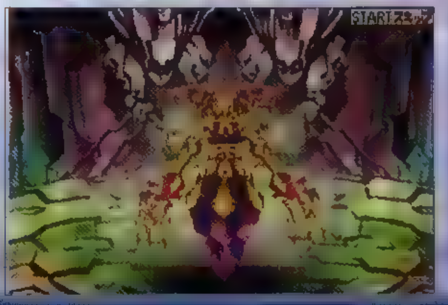
"为什么？不是说好了么，一起的约定。"

"嗯，没有骗你哦，我的心可以看得到你的脸，也可以听得到你的声音……拜托了。"

"伊迪娅……"

虽然不想让她离开，但最终还是无法留下的。挥下手中的剑，贝鲁特解放了奥菲斯的力量……

一切都恢复了原状，第七中队的队员们望着无际的苍穹，坚守着和伊迪娅的约定。



牧场物语 灿烂阳光和同伴们

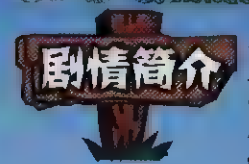
[illegible]S ◆MMV ◆S C◆2008年2月21日◆E版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

牧場物語 キラキラ太陽となかまたち



2007年2月，《与你共建的小岛》以全新的系统、全新的操作吸引了相当一批玩家的目光。时隔一年，在延续前作的新系统并改良了前作不足的基础上，MMV推出了续作《灿烂阳光和同伴们》。玩家需要与岛上的朋友互相合作，寻找失落的太阳石，恢复向日葵群岛昔日的广阔繁荣，接下来就让我们一同前往最初的牧场岛开始我们的工作吧。

文 Cngba 一掊黄土　编 LIKY　美编 咕噜



剧情简介

为了追求新天地，一群人离开了大都会而在海上苦苦寻找，前作的众人在开发了日向岛后又移民到了不远处的向日葵群岛。人们直接将日向岛的产业搬到了向日葵群岛的若叶岛和双叶岛，似乎这次可以简简单单地建屋造房，开垦耕地即可，然而，一次不可思议的事件改变了他们的生活。

这一天，不知从何处传来了不可思议的声音，众人聚集在广场召开会讨论，但毫无结果。只有被神选中的主角可以听到来自小精灵的声音，原来向日葵群岛曾经是一片繁荣的陆地，在数百年前由于天灾沉入海底，只留下了这为数不多的几个岛屿。小精灵请求主角帮忙寻找传说中的太阳石，利用石头的神力使海底沉没的其他岛屿浮出水面。得知这一消息的众村民决心加入搜寻太阳石的队伍，故事由此展开了……



操作简介

与前作相比，本作的最大改良之处在于加入了按键操作，从而一改前作会使下屏严重磨损的现象。

主菜单介绍	
日记	存储/读取记录
リュック	打开背包
资产表	查看资产表
左/右へ移动	切换主菜单的位置

操作	
十字键	移动
A	调查、对话、捡/扔物品
B	加速跑
X	资产表
Y	使用工具、吃食物
Start	打开背包
Select	整理　切换上屏地图
L	将持有物放回背包
R	切换持有物

注：L+A/B/X/Y可切换背包与持有物中的物品，L/R可切换资产表的页面，背包打开时，X为食用，Y为丢弃，双击物品时可将复数物品分离，如需全部移动，则需先点击空格再点击需要移动到该格的物品。



本作共有多达16个小岛，其中15个为向日葵群岛，另一个需解救的则是前作的日向岛。每个小岛均以它们所主导的作用来命名，对于解救它们所需的太阳石数量也有所不同。



① 牧场岛

主角所居住的小岛，拥……

② 若叶岛

（イかば岛）

村民聚集的小岛之一，主要建筑有出货者屋、杂货屋、动物屋、美食家屋以及食堂，初期即存在。

杂货屋

定休日：金曜日

父亲经营物品的贩卖，儿子查理则为主角打造工具、装饰品以及修复耀珠（需自行提供材料）。

动物屋

定休日：土曜日

贩卖各种动物以及照顾动物用的各种工具，也经营饲养野生动物的珍贵饲料。

食堂

定休日：全年无休

主角学习主食类料理的场所，将食材交给老板即可，但有一定几率失败……

③ 双叶岛

ふたば岛

村民聚集的小岛之一，主要建筑有宿屋、矿产者屋、渔夫屋、大工屋、教会屋以及咖啡店，初期即存在。

大工屋

定休日：日曜日

贩卖各种资材以及农耕用工具，也可进行各种建筑物、橱柜的增筑，但价格相当高。本作中新增壁纸更换，随着主角的牧场度逐渐提升，壁纸的种类也会增加。

咖啡店

定休日：全年无休

主角学习甜点、饮料类料理的场所，店中贩卖的料理大多可用来恢复较多的体力。

④ 灯台岛

与岛上的小精灵对话可进行Wi-Fi交流，牧场家中的电话也有同样功能。初期即存在，主角从牧场岛东侧的码头可乘船前往。

⑤ 广场岛

举行集会的地点，也是祈祷新的小岛浮起的祭坛所在地。初期即存在，可从若叶岛南方的码头乘船前往。

⑥ 精灵岛

コロホノクル岛

小精灵们居住的岛屿，需3日主角出门时自动触发开启岛屿的事件，该岛可用来雇佣小精灵帮忙，也可种植珍贵的小精灵种子。

⑦ 中继岛

如它的名字一样，并没有特殊的作用，只是用来连接牧场岛与米岛、太阳岛和水果岛这三个岛屿，需要3颗太阳石浮起，建成后还需请大工架起桥梁方可通过。

⑧ 米岛

用来种植水稻的岛屿，需要先浮起中继岛才可用5颗太阳石浮起，还需要先架桥才可从中继岛前往米岛。

⑨ 太阳岛

建造温室的岛屿，需要先浮起中继岛才可用10颗太阳石浮起，同样需要先架桥。

⑩ 水果岛

フルーツ岛

种植水果的岛屿，前往方法同太阳岛。岛上共有15个位置种植果树，共5种果树，要合理安排哦。

⑪ 蘑菇岛

キノコ岛

需要12颗太阳石浮起，可乘坐若叶岛的小船前往，岛浮起两天后，新居民入住。蘑菇岛上可以采到多达40个品种的蘑菇，出货累计达到100个蘑菇后还可以在岛上饲养小猪。



▲蘑菇岛的巨型蘑菇

⑫ 火山岛

布满熔岩的岛屿，中心处是矿场所在地，需要8颗太阳石浮起，浮起两天后，本作新增人物将登场。

⑬ 动物岛

どうぶつ岛

岛上居住了众多的野生动物，需要10颗太阳石浮起，浮起两天后主角可每天前往投入饲料喂养动物朋友们。

⑭ 女神岛和魔女岛

不明白为什么这样奇特的一对岛屿都通过桥直接连到了一起。岛刚浮起时只有空地和女神泉，两天后才会出现女神教会与魔女的家，需要12颗太阳石。

⑮ 日向岛

ひなた岛

前作的小岛，由于与……前要群岛为……，在向日葵群岛浮起时却沉没了，该如何拯救它



▲日向岛浮起后剧情结束。

系统介绍

▶在村庄中寻找太阳石。

1 太阳石

太阳石是本作的关键物品，游戏中共可找到100颗。玩家需要通过搜寻隐蔽场所、在牧场工作、与群岛上的众人交友等各种手段寻找到太阳石。找到足够数量的太阳石后就可前往广场岛的祭坛，申请浮起新的小岛。如果不清楚太阳石的位置，也可以与广场岛的小精灵对话获得提示。

太阳石获取方法一 搜寻

[illegible]	[illegible]
牧场岛	水车的下方
嫩叶岛	杂货屋与动物屋中间的树丛
双叶岛	南边的水井
精灵岛	精灵田地的栅栏
灯台岛	岛上的遗迹北墙
中继岛	通往牧场岛的桥头木桩
米岛	右上方的树木
太阳岛	左上方的树丛
水果岛	右下角的树丛
蘑菇岛	右侧的巨型蘑菇
火山岛	入口处的熔岩
ウィル的船	船头集装箱
动物岛	水池
女神岛	教会门前的铃铛
魔女岛	魔女家的门柱

太阳石获取方法二 牧场的工作

通过如下工作也可以获得太阳石。

- ◆各季节的作物出货累计达100个（共3颗）
- ◆矿石、蘑菇、鱼出货累计达100个（共3颗）
- ◆鸡（不含小鸡）饲养数超过5头
- ◆成年牛饲养数超过3头
- ◆成年羊饲养数超过3头
- ◆猫、狗、马、猪的好感度超过3心（共4颗）
- ◆在食堂、咖啡屋获取料理时得到（共2颗）

太阳石获取方法三 与村民交友

岛上无论是主要NPC还是次要NPC，当春10日事件发生后，送礼达5次（需头顶冒出音符符号）会可得到太阳石作为回礼，其中，食堂、咖啡店的两位老板以及另一位主角不包括在其中。

当每户所有居民的好感度均在2心以上，送礼超过5次后（另一位登场的主角可跳过此条件），只要户主在家即可发生感谢主角的拜访事件，并赠送太阳石一颗。户主包括次要NPC，但不包括送主角前往各岛的船夫トリート。



▲好感度足够高时会得到作为回礼的太阳石。

太阳石获取方法四 随机途径

这一种方法主要依靠乱数判断，因此读档后重[illegible]存可能[illegible]次获取太阳石。随[illegible]以下几种：

- ◆[illegible]物时随机得到
- ◆[illegible]花草等物品时随机得到
- ◆乘坐トリート前往各岛时随机得到（共5颗）

2 农耕系统

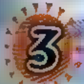
本作的农耕系统基本继承了前作，作物的成长主要取决于光照以及水量两个要素。当光水平衡时，作物的质也会提高，但如果光水严重失衡时也会使作物枯萎或水土流失。但吸取了上一作的经验，本作中对于天气所带来的光和水量进行了修正。

天气	前作		本作	
	光量	水量	光量	水量
快晴	2	0	3	0
晴	1	0	2	0
多云	0	0	1	0
小雨	0	1	0	1
雨	0	2	0	2

可基本精确控制光水的温室在本作中也进行了改良——太阳放置场增加至3个，但3个必须放置的是同一季节的太阳，每增加一个四季太阳，光照点数就会增加1点。这样极大有利于高光要求作物在温室中的培育。浇水的量可从土壤的颜色变化来确认，最浅色为水分0点，较浅色为水分1点，而再浇一次水则会使土壤颜色更加深，即水分2点，从而使玩家更轻易地分辨出已浇过水和未浇水的作物。



▲以深浅区分浇水量。



3 动物养殖

本作可饲养和交流的动物达到了历史以来的最多，4种宠物、6种牲畜以及6种野生动物。4种宠物需要主角完成不同的条件才可入手，每一种都有两种颜色供玩家挑选，不仅如此，每个宠物还有不同的小游戏供玩家训练用，相当考验玩家的反应和手感哦。







马 动物屋的マセル好感度2心以上时赠与，可选颜色为茶色和白色。训练的小游戏是马拉松。玩家需要通过NDS自带的麦克风给马鼓劲，使马更快到达终点。当马出现疲劳标志时鼓劲，当马正常奔跑时则要停止（否则会减速），反复鼓劲可使马获得最大加速，达到15秒以内跑完50米即可在年度比赛中获得冠军。



狗 当主角与动物的交流（抱起、对话、抚摸等）超过30次后由マセル赠与，可选色为褐色和深褐色。狗的训练游戏是GBA中即有的丢飞盘小游戏。与其说这个游戏是训练狗狗，不如说是训练玩家对于触控的手感。这个游戏需要玩家根据狗狗的心情指示划动下屏，投出狗狗能力范围以内的飞盘路径长度。划动过快、投得过远则会失败。狗狗的好感度越高，就越容易出现好心情，所以狗的好感度是比赛成功与否的关键。



猫 主角在动物屋消费超过3万G后由マセル赠与，可从白色、黑色中选取一只。猫的训练是主角用猫尾草引起猫的注意，并成功使其投入主角的怀抱。游戏方法较简单：在猫对猫尾草感兴趣时左右划动下屏挥动手中的草，在猫反感时停止。游戏胜利的关键在于摇动猫尾草时间长短的把握，多加练习即可。



猪 出货蘑菇累计达到100个后，前往蘑菇岛即可触发“ゴラン的秘密”事件，并认养小猪一只（粉色、黑色可选）。小猪并不住在主角自宅的宠物小屋中，而是由ゴラン在蘑菇岛特意建造猪棚一座，所以玩家们千万不要忘记喂小猪。小猪并没有特别的游戏，但它有一种特殊的能力：挖掘块茎。块茎トリュフ是一种稀有的料理材料，挖掘块茎这一能力在NGC版《幸福之诗》中即登场，与小猪的好感高时将其放在蘑菇岛户外，它便会自行寻找，然而每天只可进行一次，且要小心它会不小心冲进树丛，有可能受惊哦。




牲畜

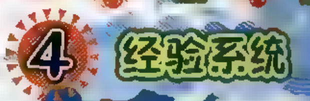
6种牲畜严格意义上来说只有三类：鸡、牛、羊。但当动物产品：鸡蛋、牛奶与羊毛出货S级后即可在动物屋触发新品入荷的事件，从而购买到改良鸡（ウコッケイ：4500G）、改良牛（ジャージー，15000G）和改良羊（サフォーク，12000G）。这三种改良品种可以产出超级产物，也更容易赢得动物比赛。





野生动物

野生动物主要生活在动物岛上，与其他岛屿上的野生动物相比，动物岛上的6种动物最大的特点是可投饲料喂养、可抱、可帮助主角。投入不同的饲料可以招来不同的动物，专业饲料只能招来相应的动物，而鱼、牛奶等共同饲料则有可能一次招到2～3种动物哦。当动物们的爱心超过3颗就会触发帮助主角的事件。动物们可以帮主角采集户外收集品，对于每天忙碌于其他工作的主角来说，是个很好的收集帮手。



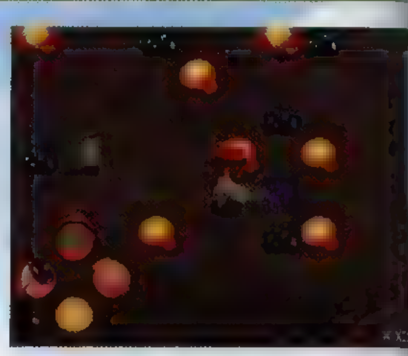
4 经验系统

经验系统是本作新[illegible]入的概念之[illegible]要成为哪一类的高手，都[illegible]不断[illegible]才能到达。其中包括：挖掘、渔业、[illegible]难度较之前作有所增加。首先由于[illegible]上，熔岩这一新要素也加入进来，几乎每一[illegible]不了熔岩，而消除熔岩的唯一方法就[illegible]需要3点水量，消除后可随机得到[illegible]多数人喜爱的礼物）。其次在经验系统的[illegible]场中增加了许多“足止层”，也就是既没有[illegible]没有楼梯的层：如10、25、50、100、200等，有主角敲碎的矿石数、浇灭的熔岩数超过一定数量才能通过该足止层进入下一环节。其中100、200和250以下的层拥有覆盖全层的大量熔岩，所以在水壶装备5颗橙色すてき以前不要轻易挑战深层次。

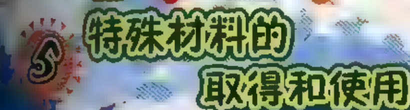
[illegible]

层数	矿石类型	备注
1－9	普通宝石　アメジスト、ほたる石等等	每层仅出现一种普通宝石，且品质很低
10	アダマンタイト	制造机器用的矿石，足止层之一
11～24	普通宝石　アメジスト、ほたる石等等	混合出现，品质较低
25	オリハルコン	打造装饰品用的矿石，足止层之一
26－49	普通矿石　金、银、铜	混合出现，品质一般
50	贤者の石、谜の石版	女神的祝福，足止层之一
51－74	普通矿石、宝石，ミスリル、ダイヤモンド	ミスリル、ダイヤモンド每层一个
75层	谜の石版	足止层之一
76－99	所有矿石：金、银、铜、ミスリル	品质一般
100	熔岩覆盖，谜の石版	女神的祝福，足止层之一
101	以后的普通层以上出现的所有宝石、矿石，含钻石	品质一般，数量较多
125	アレキサンドライト	亚历山大石分布
150	ピンクダイヤモンド	粉红钻石和钻石分布
200	熔岩覆盖，谜の石版	女神的祝福，足止层之一
250	矿场中所有出现的物品均可发掘	女神的祝福，足止层之一
251～254	矿场中所有出现的物品均可发掘	品质较高
255	熔岩分布，但不多，谜の石版	女神的祝福，最底层

渔业中经验系统的约束直接导致初期主角钓鱼的上钩率极低、只能钓得小鱼等。除了反复地钓鱼、挥杆别无他法。钓得鱼王，收集齐所有鱼种将是漫漫长路之一。料理相对来说被经验系统约束得不太明显，料理初期即可通过食堂、咖啡屋两家食店学习获得，但如果料理经验不足，极易导致做出失败料理，所以制作简单的饭、面包也变得重要起来。总的来说，经验系统使得玩家不得不踏踏实实地去进行每一个技能的训练，更加体现了《牧场》这一脚踏实地劳动致富的游戏特色。



▲用水壶浇灭熔岩。



5 特殊材料的取得和使用

[illegible]岛》开[illegible]取消了利用金银铜这些[illegible]造工具的[illegible]提升すてき作为改造工具的[illegible]。すてき的取得主要通过购买和事件获取。[illegible]ェン的杂货屋购买到黄色、青色和红色各一颗すてき。各种品评会是获取すてき的大好良机，但《[illegible]岛》一作中如果不能获得冠军就没有奖品[illegible]中则新增了すてき的碎片这一物[illegible]其他优胜者的奖[illegible]。[illegible]名获得3块碎片，第三名获得2块，第四名获得[illegible]每收集[illegible]すてき的碎片即可前往杂货屋找小男孩[illegible]色すてき。

不同颜色的すてき装备到不同工具上可以发挥不同的作用：

[illegible]のすてき：作用是使工具的纵范围+1			
道具	效果	改造上限	备注
[illegible]种全部	纵范围扩大	15个	1→2→3→（中略）→16行

[illegible]のすてき：增加工具可镶嵌すてき的洞数4个			
道具	效果	改造上限	备注
8种全部	洞数增加	15个	+5→+10→+15→（中略）→+60洞

黄のすてき：[illegible]			
道具	效果	改造上限	备注
道具	效果	改造上限	备注
锄头	性能上升	1个	可耕种水田
斧头	破坏力上升	7个	可砍伐树、树桩
锤子	破坏力上升	7个	可破坏巨石、岩石以及黄金资材
镰刀	性能上升	1个	可收获水稻、小麦、大豆以及荞麦等谷物
水壶	增加每格水量	5个	每洒一次的水分量增加为1→2→3→4→5→6
刷子	爱情度增加	10个	爱情度+3→+4→+5→（中略）→+13
挤奶器	爱情度增加	10个	爱情度+1→+2→+3→（中略）→+11
剪刀	爱情度增加	10个	爱情度+3→+4→+5→（中略）→+13

青のすてき：[illegible]			
道具	效果	改造上限	备注
8种全部	横范围扩大	15个	1→3→5→（中略）→31列

[illegible]			
道具	效果	改造上限	备注
水壶	增加储水量	5个	50→100→150→200→250→无限量
刷子	减少更多的压力	3个	压力减少值−3→−8→−11→−14
其他工具	收获数加倍	4个	1倍→2倍→3倍→4倍→5倍





6 小精灵

类似于《精灵驿站》中寻找小精灵的故事在本作中复活了。一年目春8日主角出门时，红色小精灵会邀请主角前往牧场左上方的精灵岛，一进入即可认识7位不同颜色的小精灵，每一种颜色的小精灵都可以帮助主角进行牧场的工作。当小精灵的好感度提升时会出现新的小精灵，小精灵数越多，工作效率就会越高，共计46名小精灵。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
红色小精灵	小麦粉系	各岛的守护
橙色小精灵	动物产品	照顾动物
黄色小精灵	农作物	浇水、收获
绿色小精灵	商店贩卖品	降低商店的价格
青色小精灵	矿山产物	分解熔岩
蓝色小精灵	人类喜欢的物品	提升居民、动物的好感度
紫色小精灵	鱼	提升钓鱼的能力

另外，在精灵岛上有一块2×4的耕地，在这片耕地上只能种植稀有的精灵之种。种子在玩家进行Wi-Fi的时候随机得到，种植方法同普通作物，一般10天左右即可开花。开花后出现的小精灵会送给主角珍贵的礼物，很多都是正常途径无法得到的哦。



▲精灵种子开出的花。

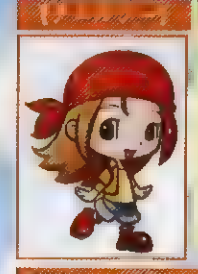
时间	名称	备注
春1日	年糕大会	全村人一同品尝年糕，根据对话人数可带回年糕
春8日	女神祭	邀请结婚相手之一一同参加，由女伴跳舞庆祝女神生日
春14日	春感谢祭	男孩子送曲奇给女孩子
春18日	羊祭	评比参赛羊的好感度
春24日	马竞技会	马拉松比赛
春28日	春作物祭	评比春季作物的质量鲜参数
夏7日	鸡祭	评比参赛鸡的好感度
夏13日	料理祭	上午出题，下午评比料理的恢复度排名
夏18日	猫竞技会	猫尾草逗猫比赛
夏23日	钓鱼比赛	评比参赛者提供鱼的大小
夏26日	花火大会	与众人一同观看烟火
夏28日	夏作物祭	评比夏季作物的质量鲜参数
秋5日	牛祭	评比参赛牛的好感度
秋10日	收获祭	将食材投入大锅一同品尝
秋16日	狗竞技会	接飞盘比赛
秋24日	米祭	根据主角出货米的数量品尝米料理
秋28日	秋作物祭	评比秋季作物的质量鲜参数
秋30日	南瓜祭	小孩子来家中要糖果的日子
冬4日	雪祭	和大家一起堆雪人，邀请的人数越多，雪人越大
冬14日	冬感谢祭	女孩子送巧克力给男孩子
冬19日	矿石祭	评比参赛者提供的矿石的质量鲜参数
冬24日	星夜祭	到预约对象的家中度过快乐的一夜
冬30日	荞麦大会	全村人一起品尝荞麦面，根据对话人数带回相应数目的荞麦粉

爱情攻略

本作可从マルク（男）以及チェルシー（女）中选择一位作为游戏的主角，另一位则作为结婚候补登场。除前作的数位结婚候补外，本作还新增三个新候补：前作呼声最高的修女アリエラ、来自异国的财宝女ヌイレン以及富翁ダルシャン的王室远亲ウィル。



切尔西

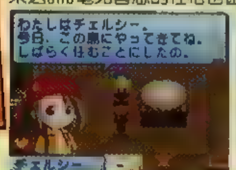


最喜欢物品：无

情敌：无

登场条件：主要NPC全部登场（除……）所有岛屿开……

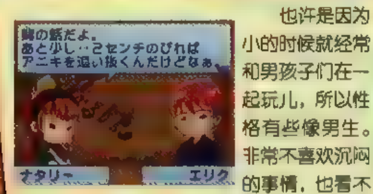
如果选择男主角作为主角，那么这 登场难、讨好难的女主角就是最难追求的对象之一。升起所有的主要岛屿，讨好岛上的所有人，使所有主要人物登场后她才会搬来迟。而毫无喜恶的性格也让送礼成为一件麻烦事，但反过来想，总是草垃圾给她她也接受也算是一件好事



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
紫心事件	おいしいごはん	晴天	12：00~15：00	食堂 1.いっしょにべます
蓝心事件	商人チェルシー？	雨天	15：00−18：00	杂货屋 2.そうだね.乐しそうだ
绿心事件	あたたかい场所	无要求	在宿屋吧台时	宿屋 1.大切にしていかなきゃね
黄心事件	チェルシーとおでかけ	晴天	10：00−17：00	进入自宅 1.行く

娜塔莉



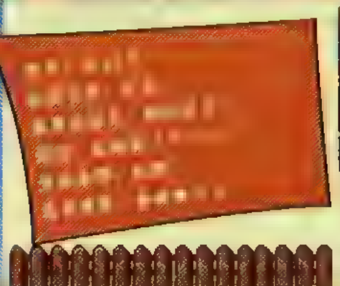


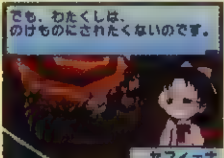
也许是因为小的时候就经常和男孩子们在一起玩儿，所以性格有些像男生。非常不喜欢沉闷的事情，也看不惯“假斯文”的哥哥，但在重要的时刻是个可靠的伙伴。初期杂货屋即出售的巧克力就是她喜欢的礼物之一，因此追求难度较低。

事件名	天气	[illegible]	地点	[illegible]
[illegible]	ナタリーのイタズラ	无要求	6：00~10：00	ナタリー家 1.お手伝いします
[illegible]	2センチ	晴天	16：00~18：00	ふたば島 2.ありえる話だね
绿心事件	好みのタイプは?	雨天	15：00~18：00	动物屋 1.じっと聞く
[illegible]	ナタリーとおでかけ	晴天	10：00~17：00	进入自宅 1 行く

塞菲娜







居住在豪宅中的千金小姐，与她被人称“吸血鬼”的父亲不同，塞菲娜的性格十分温柔善良，也和镇上的其他人友好地相处着。初期没有什么很好的礼物可以送给她，因此玩家需要尽早开启火山岛，岛上的各种矿石都可以作为追求她的礼物（废矿石除外），追求难度一般。

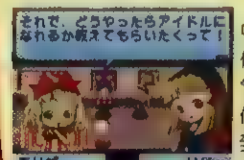
事件名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
紫心事件	しらべもの	无要求	6：00~10：00	豪宅 2.いっしょに探してあげようか?
蓝心事件	お困りセフィーナ	晴天	6：00-10：00	豪宅 1.二人を注意する
绿心事件	海の上のまぼろし	晴天	10：00~13：00	ふたば島 1.すごいね…!
黄心事件	セフィーナとおでかけ	晴天	10：00~17：00	进入自宅 1.行く

莉莉









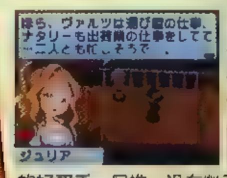
曾在大都会中大受欢迎的偶像，现在因为人气渐弱而停止了偶像的工作，来到岛上享受着快乐的钓鱼生活。家中依然四处张贴着当年的海报，也似乎有意收岛上的小美女艾丽莎为徒，但似乎并不如她所想象得那样顺利……

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
紫心事件	明日の准备	雨天	6．00~9．00	リリー家 1 …これかな?
蓝心事件	アイドル・リリー	雨天	17：00~20：00	咖啡屋 2.みかえしてやろうよ
绿心事件	リリーのお歌	晴天	9：00~12：00	ふたば島 1.わかった.歌うよ
黄心事件	リリーとおでかけ	晴天	10：00~17：00	进入自宅 1.行く

茱莉亚

【ジュリア】



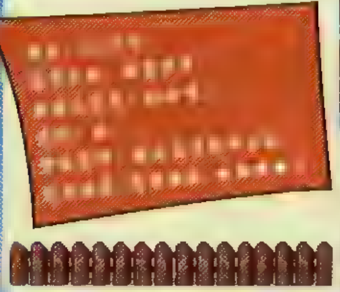


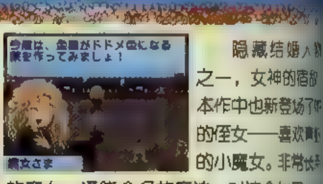
动物屋的活泼女孩子，非常喜欢锻炼身体，不管什么都会积极地挑战。凡事自有自己的想法，是母亲的好帮手，但惟一没有继承母亲的就是做一手好料理的能力。主角饲养动物并和动物保持高好感度也可以额外增加茱莉亚的好感，因此是本作中较易追求的一位。

事件名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
紫心事件	ジュリアの手料理	无要求	ジュリア在家时	动物屋 2.手传ってあげるよ
蓝心事件	聞こえる声	晴天	9：00～12：00	动物屋 1.もちろん！
绿心事件	やるべきこと	晴天	17：00～20：00	わかば島 2.そんなことないよ
黄心事件	ジュリアとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1.行く

魔女





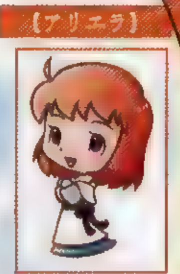


隐藏结婚人物之一，女神的宿敌，本作中也新登场了可爱的侄女——喜欢恶作剧的小魔女。非常长寿的魔女，通晓众多的魔法，对这个世界一切了然，让人感到为难是她的最大爱好。追求她的难度在于爱情事件的触发条件，全部都要求雨天。而本作中，普通事件和爱情事件都遵循每天都只能触发一件，因此，想完成所有爱情事件必须天时地利人和才行呢。

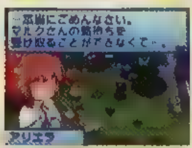
事件名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
紫心事件	魔法の本	雨天	全天	魔女家 1.おもしろそうだね！
蓝心事件	魔女の药	雨天	全天	魔女家 1.话のつづきを聞く
绿心事件	魔女とオオカミ	雨天	全天	魔女家 1.ウソをついたオオカミが悪い
黄心事件	魔女さまとおでかけ	雨天	10：00～17：00	进入自宅 1.お出かけする

艾瑞拉

【アリエラ】



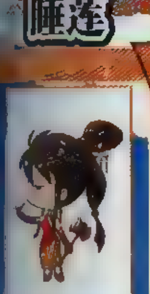




把女神大人的指引作为信仰的女孩，一旦对某件事情专心致志，便会无视周围的一切。对女神大人一心一意。前作很多玩家投票，希望能够追求这位美丽纯洁的修女，终于在本作她作为隐藏结婚人物之一登场了。她的爱情事件有三个，加上达成所有条件后的求婚事件才凑齐了四个，然而，即使条件完成也无法结婚，身为修女的宿命么？

事件名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
紫心事件	すてきなひと	无要求	6：00～10：00	教会 2.アリエラもステキです
绿心事件	牧场のお仕事	无要求	6：00～10：00	教会 1.そのとおり！
黄心事件	アリエラと女神さま	晴天	6：00～10：00	教会 1.行く！

睡莲





来自异国的财宝猎人女孩，超级喜欢宝物和宝石，不断在岛上的各处转来转去。虽然这种天真的行为以失败的结果为主，但是仍然很积极。追求她的礼物比较难入手，百万券（花100万购买）、红色奇幻草（秋天的稀有采摘物）……衡量了很久，依然是沉睡于矿场深处的金矿比较适合作推荐礼物。她与威尔王子这一对情侣十分令人艳羡，大概只有王子殿下才能每天购买百万券送给她了吧……

事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	トレジャーハンター・スイレン	晴天	10：00～14：00	火山岛 1 手伝ってあげる
蓝心事件	お宝のニオイ	雨天	13：00～17：00	ふたば岛 1.聞いてあげる
绿心事件	旅のあいぼう	无要求	スイレン在宿屋时	宿屋房间 2 大切なものなの?
黄心事件	スイレンとおでかけ	晴天	10：00～17.00	进入自宅 1.行く

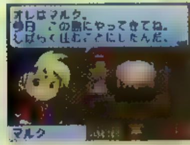
男性候补

马克

（マルク）



生日：冬9日
推荐礼物：无
最喜欢物品：无
情敌：无
登场条件：所有主要NPC登场（除孩子和矿石镇来客）、所有岛屿开启（除日向岛）
追求难度：★★★★★



梦想成为大牧场王的少年，为了修行而来到向日葵群岛。追求他的难度主要在于送礼，因为他什么也不喜欢，但也什么都不讨厌，因此没有迅速提升他好感度的方法，只有每天对话＋送一个只能加很少好感度的礼物。

事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	にじやかな场所	晴天	12：00～15：00	食堂 2.乐しく食べられるよね
蓝心事件	将来の梦	雨天	15：00～18：00	杂货屋 1.それはステキな梦だね!
绿心事件	旅のなかで	无要求	6：00～8：00	宿屋 2.…また旅にでちゃうの?
黄心事件	マルクとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1.行く

瓦路兹

（ヴァルツ）



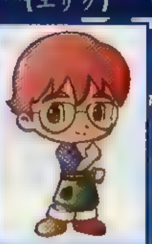
生日：冬3日
推荐礼物：宠物饲料
最喜欢物品：牛奶粥
情敌：瑟菲娜（セフィーナ）
登场条件：初期，每周月，火曜日在岛上
追求难度：★★★★★

性格冷漠、不擅与人交流的酷牛仔，负责动物屋的运输工作，因此每周只有月、火两天在岛上停留，因此追求他的难度不亚于追求男主角。但他的礼物比较好打发，10G一份的宠物饲料他就十分喜欢，牛奶粥也是比较简单的料理之一，因此耐心追求也可以逐步融化他冰一般的内心。

事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	お仕事中	无要求	6：00～9：00	动物屋 1.手伝います
蓝心事件	もうからない仕事	晴天	14：00～17：00	咖啡屋 1.ちゃんとそれを伝えなきゃ!
绿心事件	かわいい呼び方	晴天	10：00～15：00	ふたば岛 2.…本人はいやがってるよ
黄心事件	ヴァルツとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1.行く

埃里克

（エリク）



生日：夏21日
推荐礼物：芋儘
最喜欢物品：炒青菜
情敌：茱莉亚（ジュリア）
登场条件：初期
追求难度：★★☆☆☆

…ボクー人でやるべきでしょうが
～上司一人じゃあ終わらないところだったんです。
エリク

娜塔莉的哥哥，胆子，但是为人谦和正直，经常想要变得很有男子汉气概，但总是常常遭到妹妹的欺负，因此兄妹俩时常发生争吵。他喜欢牧场产出的各种新鲜蔬菜，但由于羊羹入手的难度更低，所以初期推荐土豆，后期则推荐羊羹作为追求他的礼物。

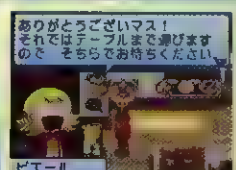
事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	ミス	无要求	エリク在家时	エリク家 2.そうじを手伝ってあげる
蓝心事件	元气になれる场所	晴天	13：00～16：00	ふたば岛 2.そうだね
绿心事件	母の异变	无要求	全家均在家时	エリク家 1.うちの电话を使って!
黄心事件	エリクとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1 行く

皮埃尔

（ピエール）



生日：春13日
推荐礼物：竹笋
最喜欢物品：至高咖喱
情敌：娜塔莉（ナタリー）
登场条件：初期
追求难度：★★★★☆



来自作为料理评论家而知名的美食家，为了在这个经常会有新鲜食材采集的小岛修行而居住下来。追求他的难度在于礼物，普通的物品无法赢得他的"芳心"。本作新增的竹笋这一采集物却很招他喜欢，但只有春天才能采摘到，使得追求难度无形中增加了一成

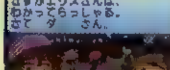
事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	[illegible]	无要求	ピエール在家时	ピエール家 1.いただきます!
蓝心事件	グルメマン・ピエール	雨天	10：00～15：00	咖啡屋 1.さすがだね
绿心事件	食材探し	晴天	15：00～17：00	わかば岛 1.いっしょに行きマス!
黄心事件	ピエールとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1.行く

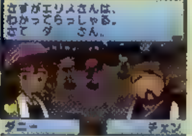
达尼

（ダニー）



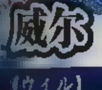
生日：秋26日
推荐礼物：鱼
最喜欢物品：刺身
情敌：莉莉（リリー）
登场条件：初期
追求难度：★☆☆☆☆





住在海边的渔夫，亲人在他很小的时候就因为海难而全部过世，但他并没有因此而畏惧大海，依然坚定地做了一名勇敢的渔夫。性格爽直的他从不会讨厌谁，黑色的九官鸟时刻陪伴着他，是他自幼的好伙伴。平时多钓鱼，很容易提升他的好感度，与莉莉一样，是本作中最好追求的一位。

事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	仕事道具	无要求	ダニー在家时	ダニー的家 1.…むずかしいね
蓝心事件	漁师のカン	雨天	14：00～17：00	ふたば岛 2.いっしょに见てていい?
绿心事件	似合わない?	晴天	14：00～17：00	咖啡屋 2.そんなことはないよ
黄心事件	ダニーとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1.行く



威尔

【ウィル】

生日：秋13日
推荐礼物：花
最喜欢物品：萤火花
情敌：睡莲（スイレン）
登场条件：火山岛浮起两天后
追求难度：★★★☆☆



来自王国的世袭贵族，全名长得离谱（到底是贵族，名字都跟常人不一样）。虽然身分特殊，但追求他的方法却是意外的简单，无论时路边的野花，还是满地的药草，只要是漂亮的东西他都喜欢。

事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	ウィルのなやみ	晴天	8：00～11：30	わかば岛 1 大丈夫です
蓝心事件	ウィルのおきそい	雨天	10：00～13：00	ウィル的家 1.いっしょに行く
绿心事件	ウィルとアーサー	晴天	11：00～18：00	わかば岛 1 とってもなかよしなのね
黄心事件	ウィルとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1.行く



希巴

【シバ】



生日：冬2日
推荐礼物：鱼
最喜欢物品：大鱼
情敌：无
登场条件：蘑菇岛浮起两天后
追求难度：★★★★★

日向岛上的原住民，小时候被亲生父母遗弃后被瓦达（ワーダ）收养。不擅长与人交流，但十分爱好狩猎。本作中为了磨练希巴的生存能力，瓦达让希巴移居到向日葵群岛，并在蘑菇岛上搭起了临时帐篷居住。希巴的追求难度主要在于第一和第三个爱情事件。如果要追求他，首先，第一个爱情事件要早触发，一旦他的父亲来到岛上，这个事件就再也无法触发，直到玩家收集齐全部100个太阳石浮起日向岛……而第三个事件又要求他的父亲必须在岛上。因此一旦错过了机会，就很有可能无法再次完成希巴的事件！

事件名	天气	时间	地点	选项
紫心事件	これは病气？	无要求	シバ在家时	シバ的家 1.…さみしいんだね
蓝心事件	狩りのルール	无要求	シバ在家时	シバ的家 2.信じているわ
绿心事件	たいせつなひと	无要求	父子2人均在家	シバ的家 1.それだけ.あなたが大切なのよ
黄心事件	シバとおでかけ	晴天	10：00～17：00	进入自宅 1.いらっしゃい！

玩后感

总体来说，本作作为《小岛》一作的续作，玩过前作的玩家上手要较容易一些，而新玩家也会因为本作加入了按键操作而更容易进入角色，这一改良了前作缺憾之处的新作相信可以让很多玩家大呼过瘾。除了更新了众多系统要素外，本作也加入了丰富的居民事件。通过触发这些事件，玩家可以更加了解每一位村民的个性，情节也较之前作更为丰富，耐玩度大大增加。美中不足的是在各个事件的设定上存在着二者存一的冲突，虽然并不影响整体剧情，但每天只能触发一个事件的设定显得故事情节拖沓。然而本作仍是《牧场》正统作中较为出色的一作，祝各位牧民们玩得愉快。



世界樹の迷宮II 諸王の聖杯

树海迷宫探险指南

Atlus在2007年1月发售的迷宫探索类游戏《世界树迷宫》以其复古的游戏风格与极高的难度赢得了不少Fans的心。来到了2008年，它的续作《世界树迷宫II 诸王的圣杯》终于出现在我们面前，继承了前作的精髓，同时又加入了更多新要素，就让我们到新的迷宫中冒险吧。

世界树迷宫II 诸王的圣杯
世界樹の迷宮II 諸王の聖杯
NDS ◆Atlus◆RPG◆2008年2月21日◆日版
◆1人◆4980日元◆无对应周边

系统篇



基本操作

按键	功能
↑、↓	前进、后退
L、R	向左移动、向右移动
←、→	转动面朝方向
A	调查场景
Y	打开菜单
X	切换下屏地图显示



广场设施

フロースの宿	
一晩宿泊する	休息一整晚，HP、TP全部恢复
夜まで休憩する	休息到晚上，HP、TP全部恢复
預かり所	管理物品的仓库
会話する	对话
セーブ	储存进度
外に出る	回到广场

公国药泉院	
治療を頼む	复活战斗不能的同伴，治疗异常状态
会話する	对话
外に出る	回到广场

シトト交易所	
商品を買う	购买道具
持ち物を売る	卖出道具
会話する	对话
装備を変える	变更装备
外に出る	回到广场

鋼の棘魚亭	
クエストを受ける	领取支线任务
クエストを報告する	支线任务的报告与取消
会話する	对话
外に出る	回到广场

冒険者ギルド		
冒険者の登录	登录新的同伴	
冒険者の管理	引退	删除原有高等级同伴，使登录的新同伴能力上限提高
	修养	洗掉该同伴的所以技能点，但是等级减五
	抹消	删除同伴
	名前変更	改变同伴的名字
編成と並べ替え	编辑出战队伍的队形	
会話する	对话	
外へ出る	回到广场	



ラガード公宮	
ミッションの受领	领取主线任务
ミッションの报告	报告已完成的主线任务
公国辞典登录	将迷宫中发现的敌人与物品登录入图鉴
会話する	对话
外へ出る	回到广场

樹海入り口	
樹海探索を开始する	开始迷宫冒险，可以选择要前往的阶层
磁軸の柱を使用する	直接到达上次启动的磁轴处
街に戻る	回到广场

战斗简介

关于战斗方面，其菜单都是英文的，看懂没什么难度。从上至下依次是："ATTACK"——攻击、"DEFENCE"——防守、"SKILL"——使用技能、"ITEM"——使用道具、"CHANGE"——更换前后排队员、"ESCAPE"——逃跑（有成功率设定）。个人对本游戏战斗时的惟一一点经验之谈就是防守反击，因为即使Lv70的队伍，也未必秒得了强力的FOE，但是后期强悍的FOE绝对有实力秒掉一个队伍的。



地图系统

对于已经玩过《世界树迷宫》第一作的玩家，对这个游戏的地图绘制系统应该很熟悉了。进入游戏后能看到上屏是第一人称主视角的看到的情景，下屏则是迷宫地图，分别用数字和字母标注了横坐标与纵坐标，纵横坐标把地图分成了42个较大的正方形区域，而每个正方形区域被更小的格子划分成了小格，所以写这篇攻略时为了精确表示一些坐标点，本人将采用(X.x,Y.y)的格式，大写的X、Y表示大区域的坐标，小写的x、y表示具体位于哪一小格。刚进入新一层迷宫时，下屏的地图是被阴影覆盖着的，只有走过的区域才会变亮，玩家需要在上面作出标记。按"X"键可以在"整个地图"和"局部地图"之间切换。当切换到"局部地图"时，地图右边会出现一个工具栏。工具栏的上半部分别是"画笔"、"橡皮擦"、"画刷"以及"复原"，中间部分是选择三种画刷的颜色。最下面是为绘制地图提供的丰富的标记图标，根据个人的习惯不同可以为不同的情况设定不同的标记。右表是我绘制地图时选用的图标示例。



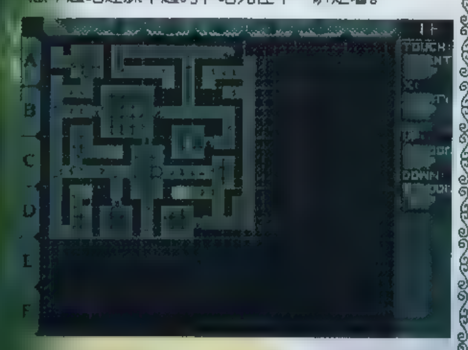




第1阶层 古迹の树海

1阶

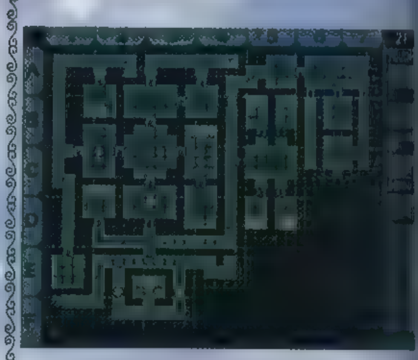
一开始进入迷宫，会有士兵告知冒险者一些迷宫中的常识以及地图的画法，然后玩家将获得5个メダーカ，并从迷宫的右侧（4.4，D.1）正式开始冒险。在对迷宫的右半部分完全探索前，是不能进入迷宫左侧以及返回城里的。不过本阶主要是让刚开始进行游戏的玩家熟悉游戏系统，并没有什么强敌，只要注意恢复HP应该就不会出什么危险。值得注意的是（4.1，D.4）那个门，进入后可以休息并为全员恢复10HP和10TP，更牛的是如果此时队伍中有挂掉的队员，也是可以借此复活的噢，望善加利用！在向下一层入口前进的路上（2.4，B.3），会遇到一只FOE（可以理解为BOSS级敌人），没有个10级8级的话很容易就会被它全灭，所幸这只FOE是有固定的移动路线的（今后见到的绝大多数都是会按固定路线移动的FOE，除了个别剧情相关的BOSS），惹不起咱还躲不起吗？咱先往下一阶走着。



2阶



相比1阶难度稍微有所提高，出现了新的敌人，同时也开始大量出现按一定路线巡逻的FOE，当冒险者接近时，FOE在地图上的图标会变红（平时是紫色），并开始尾行，如果感觉自己实力不济的话，还是看清其移动规律后远远绕开比较安全。一般情况下，当能够轻松KO当前阶所有的敌人时，基本上就具备挑战该阶FOE的实力了。在（4.5，C.2）处调查进入暗道，里面（5.4，B.4）、(5 2，B.4)、(5.2，C.5)、(5.4，C 5) 四处的暗道分别需要队伍中有炼金术师、暗黑猎人、游侠和枪手才能打开。本阶（4.4，B.1）处的门是锁着的，在游戏进行到后期买到树海的钥匙之后才能进去。里面2只FOE虽然长得跟1F里的初级怪一样，但实力可是要强出许多，不过对付起来仍然是比较轻松的。（C.5，C.3）处的门总进不去。



3阶



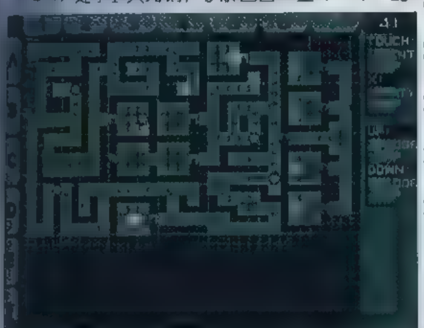
从此阶开始，出现了磁轴の柱，作用是当去调查并选择启动后，从城里再次进入树海迷宫时，就可以直接传送到开启了磁轴的阶层，因为每次只能设定一个为开启状态，所以玩家要根据自身情况设置，这样可以少跑好多路噢。在（3.1，C.4）处的门有卫士挡着，触发剧情后返回城里，从大公处接到任务“行方不明の卫士を探せ”，这下就可以进入了。注意里面有数只FOE，并且在（3.8，B.2）处有个小BOSS级的FOE“激情の鹿王”守着路口（该FOE不会移动，不过可以用铃声引开），而且其后面还紧跟着其他FOE。鹿王攻击力相当高，且附加混乱效果，挑战前请务必补充足够的HP和TP并回城存档。疏通道路后向北走来到（4，A），找到失踪的卫士后即可完成任务。（1.4，B.1）处采取点进行采伐的时候可要当心，会随机出现花妖的噢，不过对付起来不算很难。注意在以后采取过程中，不仅会得到素材，而且会随机遇到一些怪物的偷袭，它们的实力



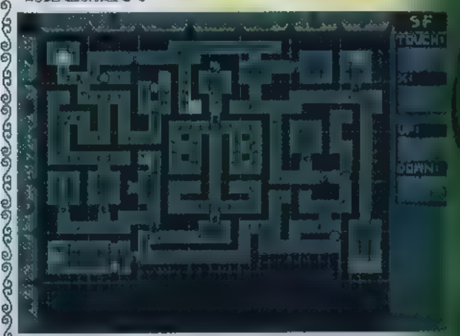
往往略高于当前阶的野怪，所以在采集材料的时候最好能保证HP和TP充足。在锁着的门里的（6.4，B.1）处有暗道，需要吟游诗人单独才能进入。



这一阶没有什么特别需要注意的地方，按部就班地探开地图就好，只是在（7.2，A.4）（7.2，B.3）、（7.2，C.4）、（7.2，D.3）四处的暗道分别需要队伍中有圣骑士、巫医、战士和武士才能通过。（3.1，D.4）处于卫兵对话，了解百兽の王キマイラ的相关情报，得知它在5阶，那就抓紧时间向下一阶进发了。



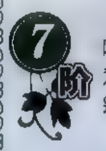
本阶也有磁轴の柱。百兽の王キマイラ在（4.3，B.2）不会移动，守着进入下一阶的路口。这个BOSS皮厚、血长、攻高，等级不够的还是老老实实回去练练吧。至于大厅周围另外6只FOE，只要把キマイラ搞定后就会全部消失，这样，进入下一层的路也就通了。





从此阶开始，出现了树海磁轴，调查后既可以选择存档，也可直接返回城里，太体贴了。此阶的画面色调似乎也由前5阶的翠绿色变为绯红色。不消说，这是进入到迷宫的第二阶层了。敌人强度有了明显提升，大家抓紧练级吧。而且本阶出现的个别怪物对火魔法免疫，需要留意！当走到（4.5，A.2）位置处，突然身后出现FOE——三头飞南瓜，这个小BOSS可不简单，群体攻击招数蛮狠的，而且附带诅咒，自身还对物理攻击及火系魔法免疫，玩家使用雷系或冰系魔法攻击即可。（2.2，C.2）处有陷阱，调查后会使队伍失去50HP。队伍中如果有圣骑士，在（3.5，C.5）处调查，圣骑士可以以50HP换得材料赤木松。在（6.4，A.3）处调查，全体恢复50HP。换了新阶层，最好练上几级，以便应付接下来的探索，之后就可以继续前进了。顺便说一句，6F、7F、8F、9F有许多隐藏区域，而且是相互连通的，由于描述不便，就请玩家自己参照附上的迷宫地图进行探索吧。





本阶开始，迷宫的道路上出现了“陷阱”，穿过时会受到伤害减少HP（减至1为止），这些地面与正常地面是有明显区别的，探索的时候要留意，能绕道走的还





是绕开比较好，并随时保证HP余量的充足。否则，6个只剩小半条命的“勇者”可是很受怪物们欢迎的说（笑）。在（6.4，B.3）处调查会发生战斗，虽然不是什么特别强悍的敌人，但还是要有准备。第一次经过进入下一阶的入口时感到强烈的杀气，要先回城里收集情报。在大公宫交谈后接到新任务“幻兽サラマンドラを追え！”，然后就可向8阶进发了。

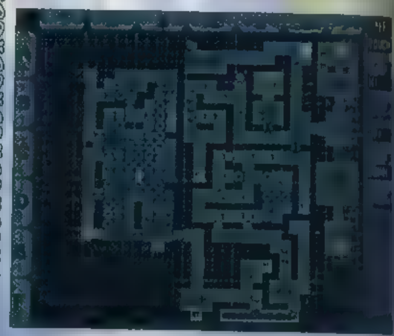
8阶

入口附近有磁轴の柱。（4.5，A.2）处调查分别恢复HP和TP30点（必须有战士在队中）。来到（7.2，A.3）触发剧情后选“是”，然后获得材料“三色の木の实”。在已显示地图的区域最里面就是BOSS幻兽サラマンドラ。简单的做法应该是把它引出来后，绕进去调查三个标有“感叹号”的区域，得到“火トカゲの羽毛”，然后飞回城交任务。否则就先做好被打得“死去活来”的准备吧。在完成这个任务前是不能进入F9的。这一层的地形很复杂，分为几个不直接连通的区域，需要先进入9F后再分别通过各个对应的入口进入。同样，9F也有些区域是需要通过8F的入口进入的，探索时请留意。



9阶

地图探索方面，只要留意一下与8F之间通路的出口和入口所对应的进入区域就可以了。在（4.2，E.4）调查后，队伍中的圣骑士恢复30TP。进入（6.4，B.5）处锁着的门，（7.2，C.3）的暗道必须要有隐藏职业战宠在队中才能通过。进入（3.5，E.1）处锁着的门，里面遍地是陷阱和落穴，参照地图，里面区域探完后，找个落穴跳下去即可进入8F的隐藏区域了，进而可以到达7F和6F的隐藏区域。至于本阶的FOE，且不说实力如何，HP倒是真多，并且对火魔法是免疫的，用水属性魔法打效果会很好。



10阶

在（5.2，A.3）调查，得到一个回城道具。在（5.4，C.3）的门前处触发剧情，选第一项，然后选“是”，返回城里，从大公宫接到新任务后方可通过此门。在（2.4，B.2）调查，队伍中的医师可恢复30HP。在（2.1，E.5）处堵着路的小BOSS不是很强，继续用冰系魔法对付它就好了，打倒它后可以回城交付任务，进入下一层的路也就通了。本阶的（6.5，E.2）暗道需要队伍中有暗黑猎人才能通过，而且对队伍人数有限制，队伍总人数不能超过3个。里面还有两只FOE在等着，有一定挑战性。对面的（6.5，F.5）处暗道则需要队伍中有吟游诗人才能通过。最方便快捷的办法就是组成3人小队，其中包括一个暗黑猎人和一个吟游诗人，这样就可以一次性地将两处区域探开，但毕竟二者都不是作为队伍中的主战力量存在的，这样风险就比较大，请玩家慎重。它们后面就是去下一阶的入口了，留意附近有磁轴可供使用。

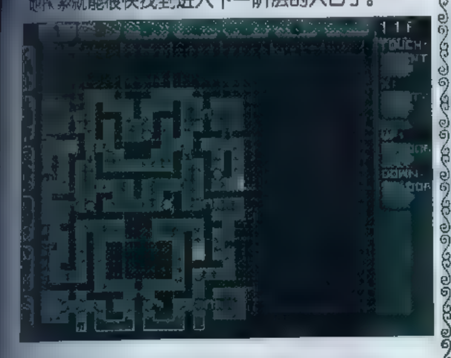






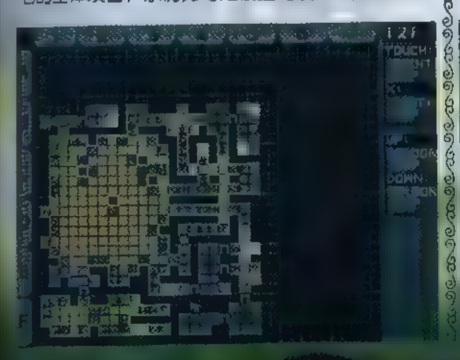
11阶

进入11阶后，眼前显现出另一番景致，一改先前一片绯红的灼热气息，进入到一个银装素裹的冰雪世界。刚进入的时候，玩家的眼睛估计会不太适应，看不清岔路和拐角，探索起来最好是放慢步伐，多左右看看，以免将一些岔路口漏过。入口附近有树海磁轴。至于从本阶起新出现的怪物都是冰属性，火属性伤害输出自然就成了首选。本阶的FOE攻击还是蛮犀利的，而且敏捷度高，千万不要大意。毕竟是刚到新的阶层，地形上还不复杂，按部就班地探索就能很快找到进入下一阶层的入口了。



12阶

从本阶开始出现了结冰的路面，一旦走上去就会沿着面向的方向滑行直到出了冰面或是遇到障碍物才会停下，最好将冰面上能落脚中转方向的位置标记清楚。探索过程中有时候会遇到一种螃蟹状的怪物防御很高，而且几乎每次都是偷袭登场，不过幸亏其总是单独出现且HP较低，见到后一个火魔法秒掉就好。本阶的FOE“邪龙”实力正如其外表一样强悍，似乎也没发现它有什么弱点（魔法抗性还非常高），只好老老实实地跟它硬扛了，要小心它的全体攻击，杀伤力可是很强的噢。不要在（2.2，C.3）处调查，否则队伍中的圣骑士将失去100HP。也不要在（5.3，B.2）处调查，否则会随机失去一件道具。（5.2，F.2）处的门要完成了收集冰花的任务后才能通过，4朵冰花在本阶的坐标分别为：（2.4，B.3）、（4.3，C.1）、（5.2，C.1）、（5.3，E.1），一定要晚上去才能采到。收集齐冰花，也就可以打开通往下一阶层的道路了。



13阶

本阶探索的要点仍然是“滑冰”，只不过地形更加复杂了。入口附近有磁轴の柱。在（3.2，D.5）处调查并选“是”的话，全员会失去30TP。在（3.3，C.5）调查，全员获得100HP和50TP。位于（4.4，B.2）处的暗道不知如何才能进去，可能与游戏的联动有关。FOE基本还是12F碰到过的那些，战斗时仍然不能大意噢。





14阶

初探14F时也许你会觉得相比前两层迷宫，这一层就太休闲了，几乎都是由大块的矩形区域构成，也没有了冰面的困扰。但这都只是在进入（6.3，E.2）处暗道前所看到的“假象”。从此暗道进去，就是前往“冰王墓”的路。这里面的区域几乎和暗道外面的一样大，其地形复杂程度比起前两层也毫不逊色。在路上会遇到FOE“白雪魔神”，看起来有点像“酷儿”，但千万不要被其卡哇依的外表所骗。它打起来很费劲，因为会不断分身，所以持久战是打不得，尽量用群体攻击来打效果会比较好。在暗道最里面的（2.2，A.2）是通往13F的入口。另外，

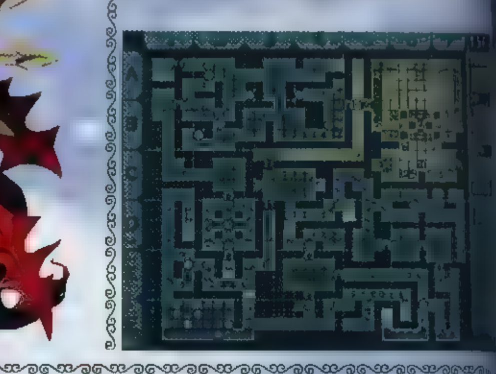


探索本阶值得注意的是在(4,B)区域内的三只FOE离得较近，打的时候千万要与它们保持较远距离，一个一个地解决。否则两只“魔龙”一起上的话，天知道怎么才能对付的了。在本阶（7.4，D.1）处调查可获得素材“白鸟の羽”；在（6.1，A.5）调查后队伍中的个别职业的队员会失去120HP。

15阶

本阶也有冰面，但与此前遇到的不同，都是单块出现的（大多都出现在十字路口），不能直接走上去，只有在调查后才能通过，而且因为白天温度高冰面较薄，不能在上面行走，所以要等到晚上进入才能通过。入口附近有磁轴の柱。在（5.5，F.2）调查并选“是”，可得到5000金。进入（2.4 的门后选“否”触发剧情跟两名敌人交战，其中一的职业是巫医，擅长附带封印效果的攻击，还拥有强的战斗辅助技能；另一人的职业是枪手，擅长性攻击，二人的敏捷都很高，建议先集中火力把下掉，剩下的一个就容易对付了。战斗中注意自己状态，出现异常就赶紧回复。（8.4，B.3）处三阶层的大BOSS，会全体魔法封印和睡眠魔法体攻击力超强，级别过低的还是先回去练练好得送上门去被秒杀。强烈建议队伍中带个圣骑给全员提升防御力，并不停用医师的全体恢复，全员HP保持在80%以上。用雷属性魔法对付效果最好，所幸它的HP不是很多，经过艰苦的终于扫清了向第四阶层进发的道路。





第4阶层 樱ノ立林

16阶

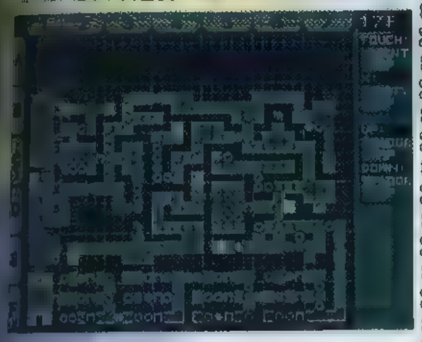
进入第四阶层，仿佛是从冰天雪地的寒冬腊月一下子转入到了草长莺飞的阳春三月，遍地盛开着粉色的樱花，怎么也让人想象不到这是身在充满可怕魔物的迷宫深处，而且在美景背后还暗藏杀机——地面重新出现了陷阱（从上面走过会扣HP）。入口附近有树海磁轴。本阶的FOE“永劫の玄王”物理防御很高，而且还会使用加防的魔法，所以用魔法攻击才是上策，并且要注意保持较高的HP，因为它有一招足以达到秒杀单体的威力，千万小心（您要是练级狂的话，那就另当别论了）。还有一种叫“树海の雷王”的FOE，也属于“三高”的（攻高、防高、HP高），附带异常状态攻击，且对雷魔法免疫，用火魔法对付它最合适。在（4.4，B.4）处调查后选“是”会连续发生三场战斗（战斗之后除了正常的战利品外，也没什么额外奖励，打还是不打，自己看着办吧）。在（4.4，C.5）调查后选“是”，弓箭手将失去350HP，危险。（6.2，3）处的暗道需要有战宠在队中才能通过，里面的地面全是陷阱，千万注意恢复HP。



17阶

在（6.4，D.3）处调查后选是，队伍中的圣骑士失去10HP。在（2.2，B.3）调查时，队伍中的成员可以恢复60TP，但同时也要对付一组魔物。本阶有些区域不能直接进入，而要先到18F，然后通过“落穴”进入。FOE“幻惑の飞南瓜”物理攻击和火魔法免疫，只有冰魔法和雷魔法才能打。它还会全体魔法封印，打起来还是蛮难缠的。调查墙壁有些樱花图案，就会被传送到这面墙背后的区域（有些是单向传送）。要通过（6.1，F.2）、（4.4，E.5）、（1.5，F。2）、（3.2，F.4）这四个暗道分别需要

…术师、枪手、咒言使、医师这四个职业的成员。



18阶

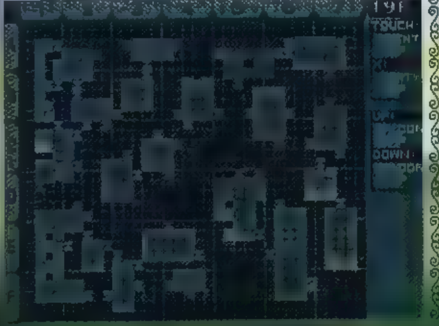
入口附近有磁轴の柱。本层的落穴踩上去后会掉到17F，有些区域必须通过这些落穴才能到达。在（5.4，C.3）处调查全员恢复100HP。在（1.2，C.1）处调查，可花一万金买到"世界树の键"，之前那些进不去的门现在也可以通过了，至于里面是什么状况，还是玩家自己去探索好了。在（5.3，F.2）门前触发剧情后回去大公宫交谈然后再回来，说出盟约即可进入，来到19F。





19阶

本阶可谓是个"天空之城"，所有区域都独立地分散漂浮在空中，所以本阶的探索重点就是在被分割为若干块独立的小区域之间利用传送点进行传送，难度不大。需要注意的是传送只能按照直线方向进行，不能拐弯，传送过程中一旦遇到下一块陆地时，就会停下了。本阶的FOE"死を呼ぶ妖鸟"相当可怕，会使石化魔法，一旦不幸被全体石化了可就是灭团啊，来19F前还是多多准备回复异常状态的药吧。在（1.3，C.3）处调查会被魔物偷袭。欣赏够了云海，就可以前往下一阶层了。





20阶

本阶似乎又回到了地面上。入口附近有磁轴の柱。在（4.3，E.4）的门前被有翼人阻拦，回去大公宫交谈后接到新任务"目指せ、天空の城！"，同时入手公国的纹章——いにしえの饰り。有了这个就可以通过有翼人把守的那道门了。本阶仍然有印着樱花图案的隐藏通道，但注意，这些暗道都是单向的，而且前往下一阶的入口要通过（2.3，C.2）处的暗道（这个不是樱花暗道）才能进入，在最里面（4.3，B.2）处便是BOSSハルピュイア了。这个家伙攻击力暴强，而且会频频出连击，基本上没人能扛得住一次连击的，复活工作一定要做好。干掉BOSS后向着第五阶层进发。此外，在本阶的（5.5，C.5）处调查可恢复30TP，但同时也要跟三只会用毒的魔物作战。在（1.5，C.3）处调查，队伍中的炼金术师会失去400HP。

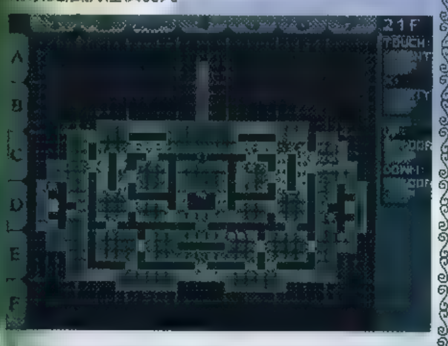




第5阶层 天の磐座

21阶

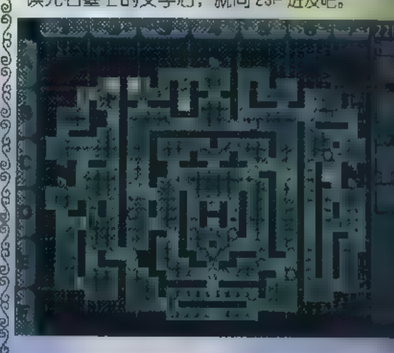
从21阶开始真的是到了天上了。在(4.3, B.2)触发剧情后回答"诸王的圣杯"那项，然后进入金碧辉煌的城堡内部开始探索。本阶的地图看上去眼花缭乱，就像进入了万花筒，地面还分布有很多传送带，而且只能朝着既定方向行进，千万要把路看仔细。需要注意的是FOE"漆黑の魔骑士"，其物理和魔法防御都很高，群体攻击非常有威胁，保持HP在70%比较安全，雷系魔法是它惟一弱点（顺便说一句，这座天空之城里的绝大多数魔物似乎都对雷系魔法抗性较弱）。



22阶

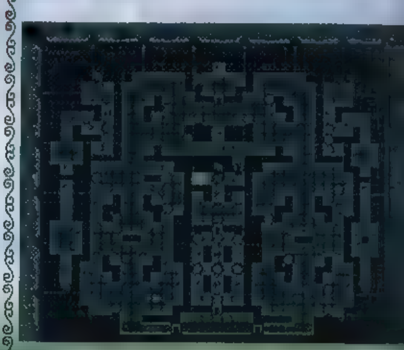
对付本阶出现的FOE"全てを食らう魔龙"，最好是队伍里带上一个圣骑士给大家加防，不然其蓄力后的全体攻击绝对是致命性的。至于本阶的探索，关键仍是走传送带。地图的左右两侧分别有两大块区域不能直接到达，必须要通过23F的暗道才能进入。这个等到了后面会详细描述的。在(2.5, A 5)处解读完石壁上的文字后，就向23F进发吧。





23阶

入口附近有磁轴の柱。需要寻找诸王的圣杯越来越接近的同时，危机也越来越重。个人认为，这是游戏中难度最大的一层迷宫了，地形复杂不说，而且怪物也相当BT。比如新登场的FOE"缎色の剑兵"，在看似可爱的名字后面，却隐藏着超强的实力，它除了二高外，还对冰魔法免疫，只是雷魔法抗性相对较弱些。更可怕的是这些FOE的视野非常广，很远处就开始跟随玩家，而且往往正在战斗的时候，眼看就要打赢了，结果突然又赶来一个凑热闹的，真的就欲哭无泪了。请尽量利用地形和FOE们的移动规律，卡准位置分而歼之吧。对了还要注意的是不要在地图上闲逛也不要总回城，因为这些FOE是隔一段时间补充一下的。一路冲杀进入(4.3, F.3)的门，这里面的FOE虽说很弱，不过却是不停在刷新，打不完的，所以不用管它们，一直往前边清怪边走就行了，BOSS在(4.3, D.4)，除了生命值和物理防御比较高外，没什么特别之处，稳扎稳打应该没什么难度。然后到(4.1, C.4)处解读完石壁上的文字，就可以像24F进发了。本阶可以通往22F的暗道都也是分布在地图两侧独立的封闭区域内。



24阶

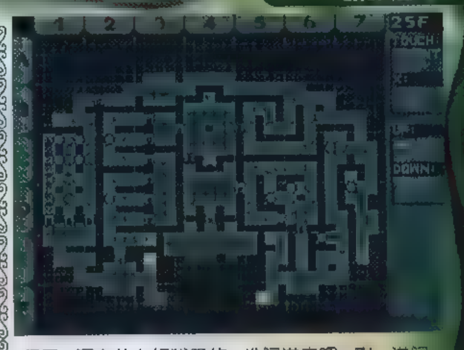
(1.5, B 5)、(3.4, B.5)、(1.3, B.2) 处也分别有石壁需要解读 (解读完第三块儿时会被传送到入口处)。接下来就要一口气将22F至24F的隐藏区域跑一遍了，注意参照附加的地图上对传送带运动方向的标注，在这个连续的探索过程中千万不要跑出这些区域，否则就要重新来过了，那么现在就开始：从24F的 (2.4, A.4) 可以到达23F的 (2, 1, A.5)，从23F的 (1.3, C.3) 可以到达22F的 (1, 3, C.2)，从22F的 (1.3, C.5) 可以到达23F的 (1,3, D.1)，从23F的 (1.3, E.5) 就可以到达24F的 (1.3, E.4)。不要在这个区域的 (3.1, F.4) 处调查，否则会失去一个回城的道具。从24F的 (7, 3, E.5) 可以到达23F的 (7.3, E.4)，从23F的 (7, 1, C.5) 可以到达22F的 (7.3, D.1)，在此区域内的 (6.5, C.4) 处解读石壁文字。从22F的 (7.3, C.3) 可达到23F的 (7.3, C.2)，从23F的 (6.5, A 4) 又返回24F，至此22F至24F的所有隐藏区域都已经被探索开了，而且通往下一阶的通道就在最后的这个区域内，前进吧。





25阶

入口附近有磁轴の柱。本阶是游戏的最后一阶，但出现的FOE "ディノチィラノ" 实力充其量只算得上一般，虽然也会蓄力攻击，但伤害程度远远不及24阶的FOE，只不过它对火、冰、雷三系的魔法全部免疫，就只能用肉搏来对付了。调查 (3.2, E.3) 处按下按钮能得到一个素材。调查 (5.3, F. 2) 并按下按钮将被传送回本阶入口处 (只生效一次)。终于在经历了重重磨难后，来到了最后一道门前 (4.3, D.4)，紧闭的大门诡异地发着红光 (吓得我赶紧回城存档)。已经走到了这一步，圣杯就在前面了，还有什么好犹豫的，推门进去吧。刚一进门，就和关底BOSS オーバーロード遭遇了，看起来满帅气的BOSS没想到很不经打，三下两下就躺了。然后在对话中选 "否"，走进大厅，在 (4.3, E.3) 处触发剧情，又跟オーバーロード二次开打 (BOSS战前宣言是："让你们见识一下作为神的力量吧" 太土了……)。这次BOSS看起来体积更大，实力确实也有不少提升，会各种诅咒、封印之类的流氓招数，所幸攻击力平平，我方在圣骑士的强力援护下，越战越勇，最后就算是号称作为 "神" 存在的BOSS也不得不挂掉了。这个世界终于清静了……



至此，游戏流程结束。什么什么？您还觉得意犹未尽？别急，等Staff完了后，您将看到系统会提示是否要存盘，废话，当然要存，看来还有二周目等着玩家去继续挑战呢。透露一下，在最终BOSS的身后会有新的迷宫入口，究竟二周目隐藏着什么新的东西，玩家还是自己去发现吧。

BUG醒目！

本作中有几个职业技能出现了较大的BUG，在使用时一定要注意。首先是游侠的Force技能 "梦幻阵型"，虽然游戏说明的效果是我方回避率大幅增加，但是实际效果却是我方命中率大幅下降，提高了敌人的回避率。其次是武士的几个技能，"死地の心胆" 原是HP低时回避率上升，但是实际上效果却是下降的；"小手打ち" 技能的效果则被转到了 "月影" 上。建议在游戏时不要使用这几个技能。

玩后感

游戏结束了，好累，但看着自己亲手绘制的25层迷宫的地图，也蛮有成就感的。《世界树迷宫 II》绝对是个需要有爱才能完全投入的游戏。它没有的华丽游戏界面，但手绘地图却能给玩家以强烈的代入感；它没有感人至深的主线剧情，但却有令人应接不暇的无数分支任务；它的战斗画面也非常单一，但是因为有着丰富的角色搭配使得单一的战斗并不单调；还有角色养成系统，也带给了玩家充分的自由度去发挥，一个合理的职业组合，会让你的探险难度大大的下降的。本来迷宫探索类的游戏就很磨练人的意志，一个机关、一个暗门也许就能把你堵上一天，但是当你突破障碍，再次踏上前进的道路的时候，真的会有种小小的感动的。大家还是拿起手中的触控笔，用爱去绘出自己的迷宫吧。

火热秘技

PSP 无双大蛇

日版 游戏原名 无双Orochi

秘技

PS2版的《无双大蛇》就以BLG多而著称，移植到PSP之后这个问题似乎也没得到很好的解决，游戏中仍然有些让人感觉哭笑不得的BUG。

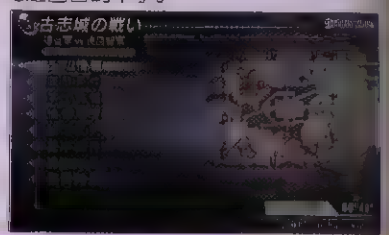
◆争做囚犯

蜀传2章长谷堂之战，我们需要解救被关在囚车里的月英。不过如果我们不打破囚车，并将我方将士引导至囚车附近，之后离开此地再回来，你就会惊奇地发现：囚车旁的我方将士统统挤进了囚车！究竟囚犯有什么优厚待遇让我方将士如此向往呢？



◆奇袭远吕智

战国势力最终章，打开地图会发现下方炮台和古志城竟然有桥相通。(见图) 如果不喜欢在这里绕来绕去，可以直接冲过下方炮台到达古志城，去直接战吕布、杀大蛇。原本要打上一大圈的战役这下就能很快解决了，不过注意自己的武将一定要有单挑吕布和远吕智的本事。



NDS 灵光守护者

日版 游戏原名 Soma Bringer

秘技

◆无限刷BOSS大法



按照游戏的设定，在退出游戏后，之前已经消灭的BOSS是会复活供玩家再次挑战的，所以可以在通过某个ACT后，继续挑战之前出现的BOSS，能够获得大量的经验值与珍贵道具。如果嫌这样刷还是太慢的话，可以到ACT2的BOSS处。ACT2的BOSS有两只，在战斗前启动附近的传送门并记录，再去挑战BOSS。在击败BOSS之一拿到宝箱后直接存进度并退出，之后读取进度就发现BOSS还是两只，继续只杀一只就能快速得刷钱、刷宝、刷经验了。而利用退出后关卡会重置的设定，我们也可以找一些离传送门较近的宝箱来反复刷取。

下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。



金手指

◆ GameID：630D3B6C

敌人一定掉落最高级宝箱

1205F64C 00003000
02081BD8 E1A0C000

宝箱内物品珍稀度最大

12081BE8 00000006
12081BEC 00000006

[illegible]数最大

12097AAA 0000E1A0

[illegible]全满

120838C8 000011BA



HP与SP上限全满

[illegible]
120839EE 0000E1A0

[illegible]

020FE3B4 00997627

金手指

牧场物语 キラキラ阳光となかまたち

日 版

◆ GameID：05DB8B5E

金钱最大

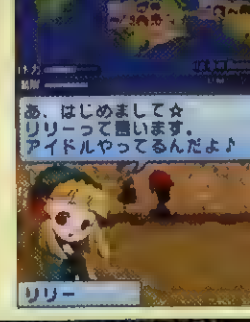
020F7B84 3B9ACA00

按SELECT时间停止

0204C050 E5C51015
94000130 FFFB0000
0204C050 E1A00000
D0000000 00000000

体力最大并且不减

120F7B76 000000FA
120F7B78 000000FA



满腹度最大并且不减

120F7B7A 000000FA
120F7B7C 000000FA

按SELECT+L出现所有居民

94000130 FF7B0000
C0000000 00000080
221005AB 00000011
DC000000 0000000C
D2000000 00000000
D0000000 00000000

按SELECT+L所有居民好感度最高

94000130 FF7B0000
C0000000 00000080
121005A8 0000FFFF
DC000000 0000000C
D2000000 00000000
D0000000 00000000

游戏万花筒

栏目主持·胧月

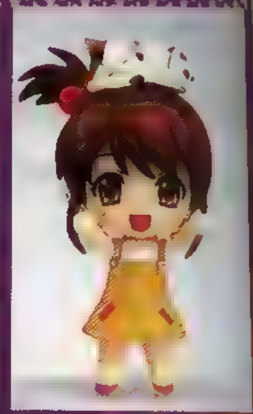
凉宫粘土手办欣赏



▲一边喝着饮料、一边玩着扑克的凉宫，说起来便服版的形象还真不多见呢。



▲几乎动画每集里都能看到的镜头，朝比奈学姐是不是又被团长欺负了呢？



▲可怜的“虚妹”，出场次数也不少了，[illegible]“三味线”[illegible]

GOOD SMILE COMPANY出品的“粘土系列”手办在推出后就受到了很多动漫爱好者的追捧，“粘土”手办并非真的是用粘土做成，而是和普通手办一样是用ABS和PVC等塑料制作。系列最大的特点就是人物接近二头身的比例和超可爱的造型，而且每一款都会附带有很多配件，用以实现人物动作、表情的变化。这次为大家带来的就是“粘土”系列新公布的作品——“小粘土 凉宫春日的忧郁 #02”，这些手办大概有6厘米多高，售价为每个500日元。



▲大萌神 vs 腹黑班长的经典场景再现！用Q版表现的场景少了一分危机感，多了不少可爱的元素。

偶像新星参加《13岁的Hello WorkDS》后期录音

《13岁的Hello WorkDS》是一款即将在5月推出的NDS游戏，虽然一开始大家都并没注意到这款看上去没什么过人之处的AVG新作，但随着其情报的不断放出，玩家的目光开始慢慢被吸引过来。游戏中有两大要素是其吸引眼球的关键所在。第一，游戏邀请了因去年出演校园暴力日剧《LIFE》而名声大噪的新星北乃纪伊为形象代言人；第二，在网络上人气绝顶的虚拟歌手初音未来将在游戏中登场。

北乃纪伊不仅是本作的代言人，同时也是游戏女主角加藤未来的声优。游戏的后期录音工作已于近日在日本东京都的录音工作室内完成。参加录音的北乃纪伊表示，声优工作比想象中的要难上不少，因为要在既定的秒数中完成录音，既不能说得太快，也不能说得过慢。据制作人员透露，其实自从打算要邀请北乃小姐担任本作的代言人以来，游戏女主角加藤未来在人设造型上已经进行了多次修改，变得越来越接近于北乃小姐本人了。对此，北乃纪伊也表示，这种改变对她的配音工作很有帮助，因为这样一来她就能像在演自己一样变得更加投入，配音工作也变得简单起来了。北乃小姐的声优表现是否和她在日剧中的演出一样精彩，让我们拭目以待吧。

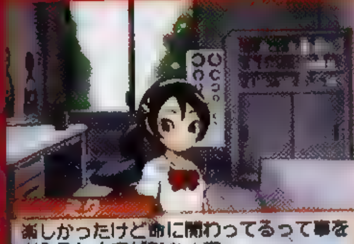


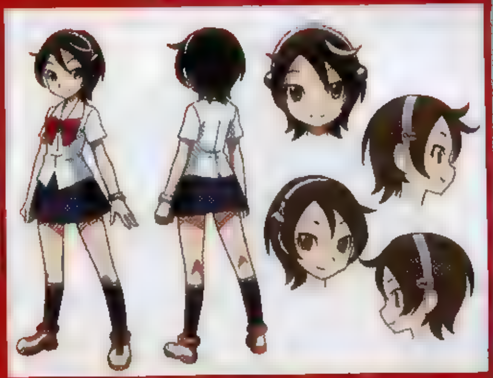














甲胄版Saber可动手办欣赏

《FATE》中的人气角色Saber一直是广大手办厂商的亲睐对象。不可动手办是手办的主旋律，其精致的造型一直为广大PVC爱好者津津乐道，比如有名的黑Saber手办，当年还在公司内部掀起过团购热潮，不少没玩过PC原著或没看过动画的同事都一并入手，可见其魅力之大。这次要展示的Saber是一款可改变造型的产品，可动PVC的关节部分可谓爱好者们心中的痛，但摆出各种威风凛凛的造型便是其最大优势所在了。

▲普通的站立姿势，因为需要确保能摆出各种造型的稳定性，因此Saber的脚是悬空的，整个手办依靠背后的支架来支撑。

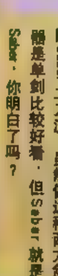


◀表情也可以做出各种改变，头上的一撮毛并不会使得她的气势有所削减。

◀出鞘一半的剑，坚毅的表情是对战斗不再犹豫的最好体现。



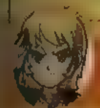
◀对敌人做出挑衅动作，和前一幅图一样，头发的塑造非常有生气。



▲Saber二刀流，虽然像这种西方剑器是单剑比较好看，但Saber就是Saber，你明白了吗？



▲手持两把剑的Saber，纯个人意见的话，这个动作有些滑稽了。



御宅族自制核反应堆引骚动







近日美国德克萨斯州的一位游戏玩家，因为在自己家的地下室做了一个小型核反应堆，引致FBI上门搜查，最后以反应堆被没收收场。

这次事件造成了不小的骚动，根据当地电视台报道的内容，事情之所以被发现是因为这个少年把实验经过写进了自己的网络博客，有人看了之后就向FBI举报了。联邦调查局、本地的警察局，还有美国原子能限制委员会等机构都来到了这位少年家进行了询问和搜查。不过搜查结果仅仅是确认放射能的水平上升了，但远远没有达到危险值的水平，所以不会追究这位少年的刑事责任。最后引起这件事的核反应堆也应这名少年的父母的要求被销毁了。

这个少年是一名PC游戏玩家，从初中的时候就开始对电子和物理学等方面有着接近痴迷的喜好，后来上了大学接触了核的相关知识后，更被深深吸引住了。平日他都是在自己玩电视游戏的房间内着手实验，因此父母也没太注意，直到把FBI招来后事情才曝光。不过经过这次的事件后，估计他再也不敢在自家的地下室乱造东西了。



超好吃Metroid自制果冻

接着再让我们来看看一个出自玩家之手的东西，不过这和上面那个危险物品可完全不是同一回事。

接触过“《银河战士》系列”的玩家一定对游戏里名为Metroid的生物有很深印象吧。这种长得像水母的生物，拥有透明的躯体，四只爪状触手可以狠狠地咬住猎物不放，直到吸食完猎物的所有能量才肯罢休。

虽然在游戏里它给人的印象不怎么好，但在现实中就不一样了。某国外玩家发挥自己的想象力制作出Metroid甜品，用红彤彤的草莓做内核，接着再用绿色的果冻把它包裹起来，看上去十分可口，一改游戏中那张牙舞爪的样子。不过由于制作得过于精美，恐怕没几个人会舍得要去吃它吧。



▲Metroid的原形，非常可怕的样子。



▲游戏里被它咬过的玩家这下可以以牙还牙了。

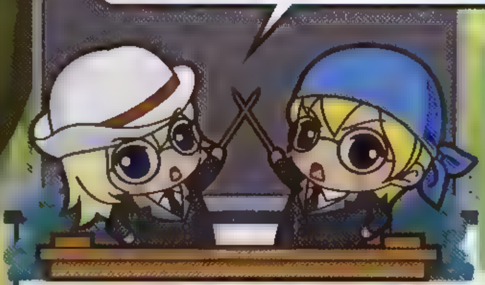


蛋然没有"《传说》系列"那么枝叶繁茂，但《星之海洋》复杂的剧情和细腻的画风依然奠定了无数同人爱好者为之"动容"的基石。还有不到一个月的时间，PSP版《星海2》即将发售。决定了！本次美图秀就是你了！
栏目主持 宇轩
游戏美图秀
STAROCEAN
宇轩：
细腰、白衣、妹控，这个男人真可怕。
乌冬：我觉得的书亚还是那两张"正太"版的比较可爱。
宇轩：（怒……）
软饼干：乌冬，你说了不该说的词了。
Eris
宇轩：
嗯，还是艾莉丝比较可爱啊，和他哥哥完全不是一个属性的。


宇轩：乌冬，米莉和佩莉西这两个猫娘你更喜欢谁呢？
乌冬：当然是米莉了。
宇轩：没追求的家伙……好吧，我也选米莉。
StaroceaN
the second story
宇轩：这个黄头发的不良青年长得没我帅嘛。
乌冬：你怎么把《星海3》的角色也放出来了。
宇轩：没办法，被某隐藏同人女逼迫的……
乌冬：宇轩！快来看腹黑的"正"……
宇轩：呵呵，乌冬，你刚才好像说了很有趣的话。
乌冬：没有啊……没……
（×&……%¥#@！）

米饼教室

栏目主持：米饼



提起3.90固件最吸引米格的地方，就是加入了Skype网络电话的功能。想想以前，米格为了和英国的几个老友聊会儿天，晚上3点还坐在电脑前，带着耳麦，忍受着电流噪音（电脑上插麦克难免会有电流噪音）和寒冷。现在小P有了Skype可就方便多了，再加上家里又有Wi-Fi热点，像用手机一样躲在被窝里聊也完全没问题！下面就让米格来和大家分享一下它的使用方法吧。

第一课 什么是Skype?

米格：Hello? Are you James? Oh, yeah, I'm Mig, how are you?

软饼干：你小子对着PSP在那里瞎叫唤什么啊……

宇轩：人家是在打电话呢，你才是在那里瞎嚷嚷个什么劲啊！

软饼干：电话？怎么这不是台PSP，是台手机？这也做得太像PSP了吧，现在的工厂抄袭能力又见长了！(—o—)

宇轩：这算什么啊，山寨版的iPhone都做到99% as the same as iPhone！倒，我这是在说什么啊，米格拿的不是手机，就是PSP啊，你看，上面还插着个PSP专用摄像头呢！

软饼干：不是你说他在打电话的嘛。

宇轩：那是因为PSP现在有了Skype，也能打电话了！

软饼干：Skype？这又是什么鸟玩意啊……

宇轩：你个火星人，这就听我慢慢道来吧！

Skype是一款国际化的网络电话+即时聊天通讯软件，使用它，我们除了能够像使用MSN一样进行网络文字、语音聊天外，还能够通过电脑直接拨打固定电话，或是让普通座机通过拨打一个专用号码直接与Skype软件通话，虽然这些电话功能都需要消费Skype点数，点数又需要通过购买点卡获得，但实际花费却要比普通电话便宜许多。PSP固件在不断升级的过程中，也在不断加强着它的网络功能，而在3.90版官方固件中还把Skype软件加入到固件中来，让新版PSP-2000也能通过网络热点拨打IP电话！不过由于软件消耗内存过大，旧版的PSP-1000的用户就与这项功能无缘了。而新版PSP使用时，也由于受到按键制约，Skype的普通文字聊天功能被取消，只能实现语音聊天或IP通话的功能。

第二课 Skype使用指南

米格：好久没有用E文交谈了，都快忘得差不多了。

软饼干：(-_-|||) 看你不是聊得挺High的嘛！不过先不说别的，这Skype怎么用啊？

米格：用倒是简单，不过你得要先有一台2000型的新版PSP啊。

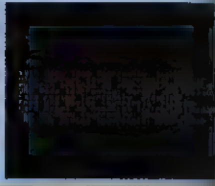
软饼干：等我先看看功能，再决定买还是不买吧！



Skype使用需求

- ◆新版PSP-2000一台
- ◆刷新3.90 M33自制固件(因为日版主机必须通过自制固件修改区域版本才能使用，欧版主机使用官方固件即可)
- ◆《Talkman》附赠麦克风或PSP摄像头、Skype专用PSP麦克风作为音频录入装置
- ◆能够接入Internet的无线网络热点

1 由于Skype并非对所有区域版本的PSP开放，尤其是日本地区没有开放这项功能，因此如果你的3.90 M33系统下找不到它，就需要先修改自制固件的主机区域伪装。按住R键打开PSP进入恢复模式，选择第二项"Configuration"，将其中的"Fake region"一项设定为"Europe"(欧洲)。



2



再次回到PSP系统下，选择最右侧"网络"→"Skype"就可以进入这款软件了。

3 首次进入时软件主界面有两个选项，分别是"登陆"和"创建一个新的Skype账号"。如果玩家已经拥有电脑上使用的Skype账号，那么这里就可以直接选择登陆。如果没有账号，则选择第二项根据提示来注册账号。整个注册过程与论坛、网站注册基本无异，按照中文提示一步步进行即可。





接下来就需要连接Internet网络开始注册过程了，选择配置好的基站模式Wi-Fi热点连接即可。

5 填写完注册信息后会要求连入Internet网络，并开始确认用户名，如果没有问题，注册成功后就会自动登陆。

6 登陆后，Skype图标右侧就会列出各个项目了。将摄像头或《Talkman》的麦克风插入顶部miniUSB接口，就可以在通话时使用了。

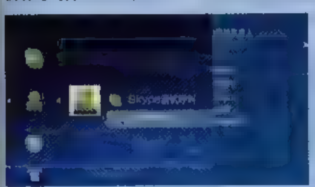


7 选择"联系人"一项，里面会有一个默认的"Echo/Sound Test Service"联系人，这个联系人是专门用来测试耳麦用的，点击○键后就能与之通话。



8 接通后，我们对着PSP上插入的麦克说话，如果能从耳机或扬声器中听到刚刚所说的话，就说明耳机(或PSP扬声器)以及麦克工作正常。这时按下△键右侧会出现选项卡，可以选择挂断、查看该联系人详细资料、显示拨号面板等。

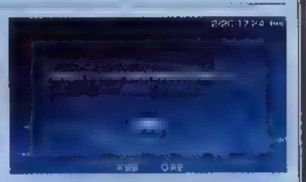
9 返回联系人选项卡之后，按下△键也会出现操作选项。如果我们想要添加联系人，选择第一项即可。之后选择该联系人，并按下○键或者在选项卡中选择"呼叫"，就能与对方进行语音聊天，对方可以使用电脑或PSP的Skype软件与你对话。在选项卡中我们还能进行联系人删除、重命名以及阻止该联系人消息、查看资料等操作。



10 选择"添加联系人"后，Skype的联系人有两类，一类是普通联系人，他们是Skype的注册用户，另一类则是SkypeOut联系人，这类联系人不需要是Skype用户，他的功能就像你的手机联系人一样，是用来添加好友固定电话的。



添加Skype联系人，选择后输入联系人的Skype用户名，确定后软件会联网查找该用户。



12 找到后，在列表中选择就能将其添加进来了。

13 添加SkypeOut联系人，选择此项后为联系人起一个名字，然后输入他的固定电话。注意这里必须以国际电话的形式输入号码，中国国家代码为86，我们可以在列表中选择，前面的号码必须连同区号一起写，比如北京的电话，上面写86，下面就写010XXXXXXXX(X代表实际电话号码)。创建后点击Skype联系人会自动进行免费的Skype网络通话，而点击SkypeOut联系人就会进行付费的网络电话，我们必须先对Skype账号充值才能进行这种对电话的通话。



14

如果已经对账户进行充值，我们还能直接拨号用Skype接通IP电话。首先选择"拨号"。



15

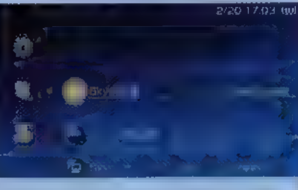
接下来，我们需要输入号码，输入方法与输入SkypeOut联系人类似。之后选择"发起呼叫"即可。



16 在"设定"中选择"我的账户"，可以查看当前账户在线状态等信息。



我们可以在这里添加Skype点数、开通Skype语音邮件、SkypeIn服务（就是为你的Skype账号建立一个电话号码，以便固定电话主叫Skpye软件）。





走进三月，寒冷的冬天也终于过去了，春回大地，气候回暖，相信大家的心情也好了不少。新的学期，大家的学校生活还好吗？作为玩家的我们，很容易一不小心就耽误了日常的运动，不管怎么说，天气好了，大家也多出去走走玩玩，反正我们的掌机在哪里都能玩。约上朋友春游，找个风景空气都很好的地方玩，比闷在屋子里可要好多啦。

老板娘的电话粥

我、我真是被气死了！因为买《掌机王SP》我受了好大的气啊！本来我是兴致勃勃地去书店的，可是……可是我到了书店后，下面的一幕发生了，我看到书架上有《掌机王SP》，就指着书说："给我拿一本《掌机王SP》。""哎，哎"老板娘点点头，可一动不动。"拿一本《掌机王SP》！""哎，哎！哎哎……"我当时火就起来了，刚想对她发作，可忽然发现她姿势不大对，原来在打手机啊！可打手机不耽误给我拿书啊。什么态度嘛，可我还没什么办法，因为平常总在这买书，她态度也还不错，可打起电话竟然是这个样子。

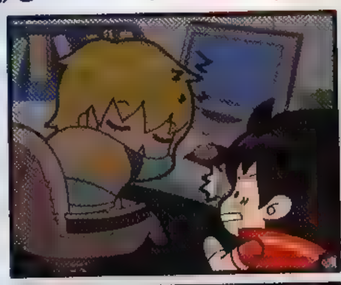
辽宁 王小龙

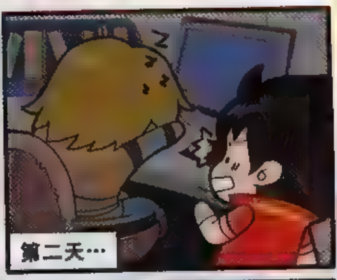
乌冬： 这个老板娘……真的很让人无语，其实即使打手机，也可以向你点下头，笑一下嘛。不过话说回来，你一不是去她那聊天，二不是去她那找气，既然书买到了，也就别计较那么多啦，大度一些心胸自然开阔，没必要去计较那些。

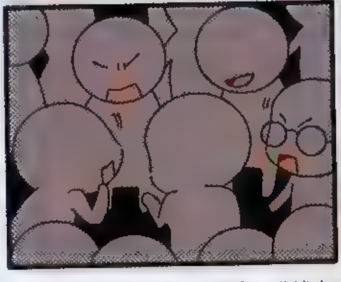
马修： 这种事情在很久以前好像经常发生，不过现在还真不多见呢。不过既然总在那买书，也就别为这一次生气啦。

《掌机王SP》最敬岗爱业奖

某日半夜10点，由于宇轩将PSP忘在单位，游戏瘾发作的他遂回公司去取。办公室里黑漆漆，当他走到掌机王小组的办公区时，突然一阵呼噜声传来，把他吓了一跳。仔细一看，原来是趴在办公桌上睡着了的乌东同学，今天又不是截稿，这么晚了，他难道还在加班么？第二天半夜，为了调查此事的宇轩再次潜入编辑部，果然乌东同学依然趴在办公桌上呼呼大睡！就连休息日，都有人发现乌东同学独自呆在编辑部加班的情况。自此之后，"《掌机王》发现最敬岗爱业"的消息不胫而走。当大家纷纷为乌东同志这种"编辑部是我家"的精神所打动时，乌东同学出面澄清了这个事实："那个……我寝室里既没有电脑也没有电视，因为无聊就来玩游戏了……"众人皆翻。









任天狗

前几天，我玩了几个游戏，有《任天狗》、《洛克人ZX》、《马里奥赛车DS》、《彩虹岛》和《汽车总动员》。其中最令我得意的游戏就属《任天狗》了，因为我表哥几个月前玩《任天狗》时，给他的狗起了我的名字，当时他还亲自演示给我看，只见他对着话筒一喊我的名字，那只可爱的小狗就过来了，接着他又说坐下、握手、趴下等命令，那只听话的小狗竟然准确无误地做出了动作，站在一边的我真是气死了，我哥却在一旁夸狗狗"真乖"。从那以后，我就记仇了，这不，我也给我的狗起了我表哥的名字，对着话筒一喊我表哥的大名，小狗狗也过来了，哈哈！我真是太崇拜我自己了，小编们，你说我是不是以其人之道还治其人之身了呢？

哈尔滨 郑斯文

马修：这个貌似是《任天狗》玩家中间很流行的玩笑啊。当初编辑部的《任天狗》刚买来时，小编间就经常用别人的名字给狗狗起名。有些还蒙在鼓里的小编听到别人喊自己的名字时也会很响亮地答应，结果看到的却是……

宇轩：想起了我扔在家里的正版《任天狗》了，小狗现在都翻垃圾箱了。

紫枫：宇轩，你怎么能对狗狗这样！

差点中奖

在上辑的抽奖得奖名单中，一名叫做梁春强的读者得到一等奖，正好与本人在同一个城市，而本人的名字正好是梁均强。经过本人及众多同学细心分析之后得出结论是：得奖者应该是本人，贵刊可能在印刷上出了错误。因为“春”与“均”都是UN结尾，而在本地方言中又极少有人来用“春”字来命名，所以大伙让我咨询一下，结果我的确不是得奖人。而在TV GAME大赏的抽奖中，本人连安慰奖也没份……

江门 梁均强

马修：马修也给你查了一下，确实不是你，不过也别太在意啦，没抽中就没抽中，还是那句老话——重在参与。

盲先知：本来以为自己中了奖，可实际没中奖，这样的话肯定会有一些不爽，非常理解。不过，中奖这种事人人有份，说不定哪天你也中上了。先祝你好运当头吧。

买书&邮购

掌机王的编辑，你们好，最近有什么活动可以参加吗？还有60～65辑的《掌机王SP》还有吗？邮费多钱？寄来深圳要多久？送货还是自己上邮局取？能用邮政一卡通吗？

你的读者 FY1122

想买书，如何邮购，流程可以详细些么？

lixin6910

马修：活动嘛，抽奖活动一直在举办，天下聚会的话，留意下Levelup的聚会帖子吧。关于买书流程，这里一起回答吧。首先对照每辑的邮购信息，打电话0931-4867606查询，如果有存货，就去邮局填汇款单，写明你要邮购的书刊。注意，不要在信封里夹钱。费用方面，从读者服务部邮购是免邮费的，不过在邮局汇款时需要支付手续费。至于邮政一卡通，我个人还真不了解，这点FY1122读者可以去邮局咨询一下。

小P二进宫

各位小编、新年好，转眼间又过了一年啊，转眼间我也到了正大光明走进网吧的年龄了，祝各位小编在新的一年里身体健康，工作顺利，万事如意。我们高一就已经学习很紧了，快过年了，我们还在补课，过完年回来好像还要补。我们每天就好像罪犯盼出狱那样盼着放假，虽然每天都很忙，可心爱的小P是从来不离身的，学习之余可以放松一下。当然有时上课也……我也是够倒霉，半个学期小P被没收两次，更郁闷的是两次都是同一个老师，在老师手里的时间比在我手里的时间都长，我只能想尽办法要，尤其是第二次，他死活不给我，我试过苦苦哀求、物质引诱、心理暗示、以死相逼……总之能用的方法都用了，可他还是无动于衷。最后把我妈叫来才要回了小P。回家当然是一顿臭骂、又是做保证，又是写检讨的，唉，自己命苦，能怪谁呢？无比郁闷中……

唐山 金春雨

马修：非常能理解你的心情，不过我也非常理解你的老师，他的职业要求他必须对你负责任，而上课玩游戏耽误学习也是毋庸质疑的。不知道你的老师是不是年轻人，如果是的话你就更该收敛了，包括马修我在内的这一代人，不少都在学生时代就积累了丰富的上课时玩游戏、看课外书以及考试作弊的经验，即使没做过也没少见过，在这些经验丰富的老江湖面前，各位怎能不会行踪暴露？只是想管与不想管而已。怕继续被没收，还是真正做到“学习之余可以放松一下”吧。



琉璃离开后，很多读者都来信向琉璃道别并为其送上美好的祝福，天下没有不散的筵席，一年多的时光，琉璃的努力获得了读者朋友们的认可。这里选择刊登几封，同时祝已经开始全新生活的琉璃一帆风顺。

读者送别琉璃 来信选登

善良纯真的琉璃MM终于忍受不了马修、雷伊等狂徒的折磨，挥泪告别《掌机王SP》，惟一的一位女编走了，只剩下十一条汉子，情景的确有些悲凉。尽管琉璃与我们相处并不久，但是，我们对你的敬仰犹如涛涛江水，连绵不断。

新的一年，新的希望。有的人死了，但他还活着；有的人活着，他已经死了。琉璃，你的精神与我们同在，愿主保佑你，阿门……

广东 梁沛杰

马修：抗议！琉璃出于想接受新事物的原因而离开，而并非梁读者所说的受俺们的折磨。这里也让我们预祝琉璃本人在2008年里能实现新的目标吧。

羽纹："琉璃，你的精神与我们同在，愿主保佑你，阿门"……不知道现已身为"看客"的琉璃在将此信过目后有啥感觉呢？

呜呜呜……为什么我寄的信每次都石沉大海了，米格大人，要帮我主持公道啊！对了，听说琉璃姐姐走了，我们在这里祝她一路走好，无论她去了哪里，我还是会一如既往地支持她，希望以后在书里能够再次见到她的身影。最后，感谢各位小编的厚爱，让我平生第一次中奖（虽然只是T恤）……在这里，我祝各位小编身体健康，新年快乐。

广州 小寒寒

乌冬：问候琉璃姐姐的信好多，我也不得不一次次被感动，在这里代琉璃谢谢大家了。

米格：谢谢支持，既然您求到我这，那我就成全您一个心愿吧。

马修：奖也中了，信也刊登了，小寒寒同学的鼠年一开始就这么顺利，羡慕之余，也祝你继续顺利下去吧。

大家好！马修好！新年过得还好吧。相信游戏没少玩，走亲戚也很积极吧？不知各位小编是否该给小孩子压岁钱了？好了，进入正题，原本没打算写信的，但看到琉璃姐姐要走了，很是伤感，特写此文给琉璃姐姐，很佩服姐姐这样的女强人，从小到大什么愿望只要想想就能实现，真是新世纪的女强人，在《掌机王SP》一定是顶半边天，可怜现在《掌机王SP》是大草原了，急呼尽早招来红花来衬各位绿草。这里也向琉璃姐姐道声平安。

成都 林宵

马修：刚看信，单独一个"马修好"让我兴奋了一下，不过既然是问候我们离开的琉璃MM的信，那我也不挑啥了——琉璃呀，离开这么久了，还好吧？看到了吗？读者们都在关心你呢。好好做，相信你会越来越好的！



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议，平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

Hello，小马哥，继上次之后又想到一个小建议，就是希望《SP》别出合刊，其余就没啥啦，祝《SP》越办越好。还有关于建议不要改LOGO一事，我还有个理由——“SP”可取“Super”之意，不会过时。

九曌

马修：说来《掌机王 SP》还真没出过合刊。LOGO嘛，不会轻易改的。顺便谢谢你，又为我们的“SP”赋予了新的含义。

掌机黄金眼里的游戏有很多种类型，不要老用画面，音效，系统去评分。在小编推荐理由那里说明推荐的年龄层、男女等因素，可以在PSP与NDS游戏分开介绍的页面加上小编导航，粗略介绍一下游戏，让读者们有一个过渡的感觉。在市场扫描里最好加入小编的推荐，或者意见，并附上小编们玩游戏的硬件(烧录卡，包包，触笔等)，在可能的前提下，让各个小编交换主持的栏目，换下口味。与玩家们的互动再大一些，好提高知名度。抽奖那个页角可以延长一点，向后折起来，这就不用把书弄得残缺了。多拉一些赞助，最好是 GBA 的，加进奖品中，就当吸引还在玩 GBA 的玩家。专题企划可以抄论坛的热点贴或热门的专题，这样小编们就不用那么辛苦了。如果还有好的建议我还会说的。

852630

马修：谢谢这位读者给的意见。我们尽可能地用更多的形式来给评论游戏吧。各栏目虽然一般都由擅长的编辑固定负责，但有时也会悄悄变化的哦。比如米格主持的硬件软件栏目，还有宇轩主持的美图栏目等等。

现在到刊的时间真的长了，以前在发售日就能入手，现在要过两三天，我就在广州，更不说更远的地方了。

滨滨竹

全国是何时发售的？为什么 82 辑在 3 月 1 日才到上海？一直在和同学讨论是不是送货的飞机坠毁了。希望以后能快点拿到货。

xulingchuan

马修：春节期间因为受雪灾影响，82 辑的运输出现了较大问题，以后应该就正常啦。

PSP 的内容多一点啊！

hwfile

马修：有好东西自然不会少，譬如这辑。

太不关注体育游戏了 中学生还是很喜欢体育游戏的，连《WE2008》都没有。

花鲫鱼

马修：提得好，我们以后会加大对体育游戏的关注。

报道要中肯点，感觉太多任饭了！

狮子王鹏

马修：汗，之前还有人说我们偏索，其实呢，NDS 也好，PSP 也好，哪面游戏多，自然哪方面的篇幅就大了。

《掌机王SP》邮购信息



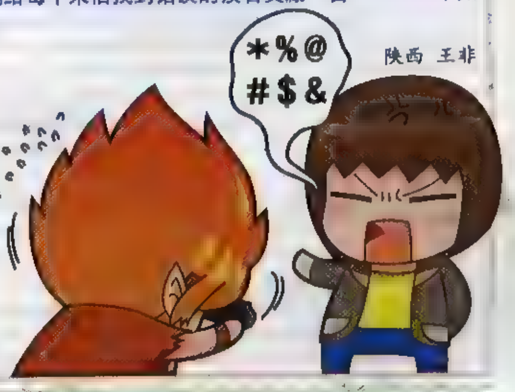

《掌机王》邮购信息：目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第 12～15 辑、第 17 辑、第 19 辑、第 22～24 辑、第 26、27 辑、第 31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37～43 辑、第 61～67 辑、第 69、73～80、82 辑、83 辑，定价 8.80 元。《口袋玩家》第 1～7 辑，定价 16.00 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25.00 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25.00 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价 38.00 元。《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《洛克人 ZERO 全系列插画 & 设定资料集》，定价 28.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

出错，罚PSP-2000

要不《掌机王SP》也开办一个名叫“醍醐灌顶”的找碴栏目吧。实行谁犯错谁谢罪，并受处罚的原则！谢罪方法嘛，犯错的小编给每个来信找到错误的读者奖励一台PSP-2000，如何？保证《掌机王SP》的错误一扫而光！

陕西 王非



雷伊：唔，的确是个非常有效的办法。一来可以杜绝错误，二来可以满足读者大人们的需要。不过虽说处罚从严才能避免错误发生，但这个处罚实在是太狠了一点，如果真的实施的话，相信不少小编撑不了多久就会倾家荡产了。

马修：呃，想要PSP-2000就直说嘛，何必这么狠毒呢……

育先知的是万智牌

众小编：大家好啊，话说当我看到《掌机王SP》来了一位新小编，一看形象，哟！玩《魔兽世界》的吧？再仔细一看，右手上还飘着张卡片，不对，是万智牌。俺可玩不起那东西。对新小编的印象不错，希望他能像其他小编那样，将《掌机王SP》做大做好。

河南 张亚

育先知：贵读者眼力不错哦，一眼就识破本人小编形象拿的是万智牌。只可惜我的几位好牌友都参加工作或奔赴异国留学去了，以后同玩万智牌的机会少之又少了啊……

羽纹：《魔兽世界》？惟一和这游戏“有染”的琉璃MM现在已经离开我们咯。

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

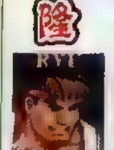
在网络不发达的那个时代，别说日文，就连英文也看不懂的我们只能把游戏里的那一个个"马赛克"人物自己冠上一个简单好记的名字。这其中，我记得最清楚的就是《功夫》里的"成龙"和下面这篇《街头霸王》里的叫法了。特别是那个"呀拧"，出乡在外的上海朋友们听到一定会觉得非常亲切吧。

当年《街头霸王》中的人物你们都叫什么？

http://bbs.levelup.cn/showtopic-532116.aspx

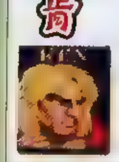
楼主：八神

隆



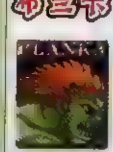
地区	叫法
广东版	细癫
天津版	小白
武汉版	白疯子
成都版	白摸
浙江义乌	白疯
上海版	白拧

肯



地区	叫法
广东版	大癫
天津版	小红
武汉版	红疯子
成都版	红摸
浙江义乌	红疯
上海版	红拧

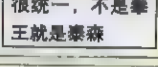
布兰卡



地区	叫法
广东版	怪兽
天津版	狮子
武汉版	兽王
浙江义乌	青狼、野佬
上海版	呀拧

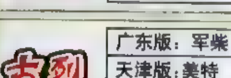
拜森





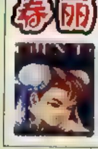
很统一，不是拳王就是泰森

古烈



地区	叫法
广东版	军柴
天津版	美特
武汉版	美国兵
成都版	麦里斯古
浙江义乌	皮靴、扫把头
上海版	望香蕉
江苏无锡	哈密瓜

春丽



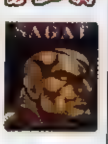
地区	叫法
广东版	姬妹
天津版	中国妞
武汉版	女滴
成都版	婆娘
上海版	中国女拧

桑吉尔夫



地区	叫法
广东版	苏联佬
天津版	老苏
武汉版	苏联猪猪
成都版	俄蛮
浙江义乌	俄胖
上海版	大脏

萨加特



地区	叫法
广东版	睇住
天津版	泰戈尔
武汉版	海根
成都版	泰戈尔
浙江义乌	泰哥、独眼
上海版	光浪头



（完整内容请参看论坛原帖）

达锡尔

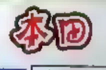


地区	叫法
广东版	长手怪
天津版	泥猴
武汉版	长手
成都版	油炸孩儿
浙江义乌	阿三
上海版	瑜珈

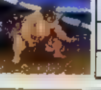
巴洛克



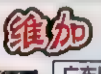
地区	叫法
广东版	忍者
天津版	叉子
浙江义乌	面具爪子
江苏无锡	剑王



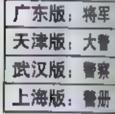
本田



地区	叫法
广东版	云吞
天津版	相扑
武汉版	肩子手



维加



地区	叫法
广东版	将军
天津版	大警
武汉版	警察
上海版	警册

热帖推荐



骨灰级玩家的 16 件 T 恤

http://bbs.levelup.cn/showtopic-545846.aspx

什么才叫"骨灰"？请看大屏幕！（错了，请看 levelup.cn）

当年玩法知多少

http://bbs.levelup.cn/showtopic-563127.aspx

不只游戏，其实主机也是可以有不同玩法的。

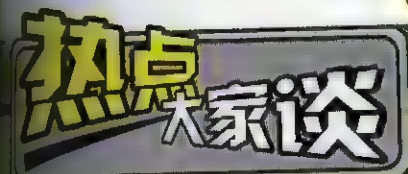
龙珠和多拉 A 梦猥琐视频二连发

http://bbs.levelup.cn/showtopic-589643.aspx

很好，很强大。貌似我只能这么说了。



讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛



82 辑热点话题 从PSP到PS2

《战神 奥林匹斯之链》已经发售，而该作将逆移植PS2的相关传闻也非常多。结合以前的《GTA》、《虹吸战士》、《寂静岭 起源》的逆移植，《战神 奥林匹斯之链》也并非没有可能。各位也来评说一下从PSP移植到PS2的现象吧。

对于有PS2而没有PSP、且可以玩到比PSP画面更好的逆移植作的玩家来说，也是可以的。有PSP但没有PS2的人也可以玩他自己的，也不多顾那些什么移植不移植的，自己有得玩就可以了

stcmranpower

PS2《战神》我还没有通，PSP版《战神》流程很短（我还没过瘾呢！）PS2的画面也不错，期待PSP版上的表现了。

leon159357

只要是好游戏，怎么移植都无所谓。

希ろヒイロ

移植只是游戏开发商榨干这款游戏的商业价值的一种途径而已，对于玩家来说，不管什么平台，能玩就好！

thank1

无所谓啦，我倒还希望把PS2上的两作《战神》给移植到PSP上的说，这样对于无PS2的我来说是最好的啦 妄想中……

AXEJ星

不管怎样，只要有好的游戏玩就可以了。

mrain

有钱拿呗，不过PSP应该会独占一段时间吧。

xgyocg

这现象只能说明好游戏越来越多了，Sony越来越会骗钱了。

无我の境地

某程度上，这算是延长PS2寿命的一个做法。对于希望玩到游戏又不想入手PSP的朋友是个不错的选择。

ankakaxi

证明PSP上面还是有好游戏的嘛。

ANUBISWW

PSP没什么销量了，就让PS2把游戏的成本收回！毕竟研发人员还要吃饭的。

梳打饼

不少PSP游戏在制作上达到了很高的水平，如《寂静岭 起源》、《CCFF Ⅶ》等优秀作品完全能和PS2上不少一线作品相媲美，完全值得商家去逆移植，让玩家有更好的享受。其次，还可以将一批PS2的TV GAME玩家拉到PSP的掌机阵营中，又可以适当地给即将终末的PS2添加点新游戏，一举多得的事，谁不想去做呢？

1怪物1

尽可能榨取游戏全部利润的举动而已。

joyhe

很好啊，如果能加些新要素就更好了，毕竟PS2机能更强嘛。

世界树

PSP上有更多更优秀的游戏就好了，也不需要都复刻到PS2上的。

烈日の心

PS3 TO PSP，来个《真·三国无双5》，嗯，SO GOOD！

jzjz

暗荣的逆移植才素王道，强烈期待《高达无双》出在PSP上吧。

bobxu

假如是从PSP移植到PS3就牛了！

fqcstc

PSP-2000接电视不就是伪PS2了吗……充分利用资源罢了。

血祭苍岚

只要是好游戏，就支持移植，我们辛辛苦苦地弄了一大堆模拟器，其实不也是在"移植"么？正好PSP上又没有PS2模拟器，（笑）就当是官方的PS2模拟器了。

重晓楼

个人认为这是好的。对于开发商，可以挖掘作品的最大价值，这点固然不错，但是更关键的是，让玩家受益才是王道！其实管他什么平台，能抓住玩家的心的就是好游戏！希望索尼在2008可以飞得更高！最主要是PSP要多出些好游戏，因为它可是我买索尼的第一部主机，可别让像我这样的广大玩家失望啊！

ssaism

如果把掌机游戏移植到家用机上能起到将游戏"补完"的作用，那也未尝不是件好事。

盲先知

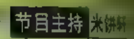
本辑热点话题

好游戏多到玩不过来时……

PSP、NDS两大掌机都已进入成熟期，游戏类型丰富且大作不断，从2007年开始的大作频出的游戏大潮至今仍未有降温之势，作为玩家，当面对不断到来的大作多到玩不过来时，各位会怎么办？大家对这股大潮又有何看法？本辑，我们就围绕"好游戏多到玩不过来"这一现象来做讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年3月10日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本期我们将要为大家解决了"DPG格式"、"新版PSP上的自制软件"、"PSP模拟器"等技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK FAQ，Let's begin!

FAQ电台

上海的玩友季谚伦来信询问什么是DPG格式，另外DS Fire Link烧录卡是否支持这种格式的动画。其实，DPG并不是什么新玩意，它是MoonShell专用的一种视频格式，由MoonShell作者moonlight开发，采用MPEG2音频+MPEG1视频编码构成，并加入特殊的头文件描述。在MoonShell的完整程序中就附带有专用转换工具DGPTool，能够将各种电脑上常用视频转换成这种格式。目前大部分采用MoonShell改制内核的烧录卡都能够直接支持DPG格式的播放，例如EZ5、SCDSO等等，但一些非MoonShell改制内核的烧录卡，就需要先运行MoonShell这款软件来播放DPG视频了。DS Fire Link就是一款采用非MoonShell内核的烧录卡，因此要使用它播放DPG视频，必须先下载一个MoonShell，并在烧录卡上运行后，再选中烧录卡中存储的DPG视频文件进行播放。目前DPG格式已经发展到2.0版本，不过由于NDS硬件上的诸多限制，DPG格式的清晰度还有待提高。



南京玩友孙志东来信询问，目前新版PSP对自制软件的支持度是否还是很低。其实关注《掌机王SP》的玩友应该会发现，目前更新的自制软件几乎都会发布针对3.XX内核的版本，而之所以采用3.XX内核，都是为了能够在新版PSP-2000上使用。就算是早期的1.50内核软件，如今我们也可以通过使用Dark_Alex时间机器，在新版PSP上运行。所以从兼容性上，新版PSP已经完全不存在问题。至于ISO使用、GBA模拟器当然也完全没问题啦。

北京、上海、广州、西安、昆明……超过20座城市的玩家大型活动，"天下聚会"五·一大行动，锐意策划中！

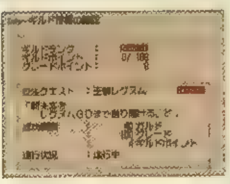
上海的玩友徐翌立来信向我们询问有关Remotejoy的使用方法。他在信中说自己对用电脑玩PSP游戏太渴望了。不过从信中的语气来看，米饼估计徐玩友是把这款软件当成了电脑上的PSP模拟器了。实际上，这款软件只是能够将PSP主机的游戏画面输出到电脑上来，而并非是直接用电脑来玩PSP游戏。另外，Remotejoy这款软件已经很久没更新了，而且它被许多PSP软件、插件整合在一起，来实现对新的固件版本的支持。不过提到PSP模拟器，目前已经出现了三款，但都没有达到能够运行商业游戏的水平，想要在电脑上玩PSP游戏，路可是还长着呢。

接着来看广东玩家袁海航的问题："新版小P一边充电一边使用会不会让机器变得越来越耗电呢？我觉得我的小P好像比刚买的时候耗电量增多了，现在充满电使用时间比以前少了差不多半个小时。2.我想玩《啪嗒嘭》中文版，这个游戏有可能出现汉化版吗？"1.除非你的是组装电池，不然应该在使用3个月以上才会出现明显的电池电量减少的问题。不过从原理上说，现在的L-ion电池（锂离子电池，又叫做摇摆电池）已经不存在充电时使用会减少电池电量寿命的问题，而是只有当你使用1个充电周期的电量，才会减少电

池的寿命，与是否充电并无太大关系。一般来讲，Li-ion 在使用 500 个充电周期后，电量会减少 25%。2 不仅有中文版，而且是官方的中文版，推出已经有一段时间了。

属于玩家们的盛会，带你体验联机的乐趣——"天下聚会"五·一大行动主办城市确立中，让聚会的火焰再度燃烧起来吧！

下面来看上海玩家洋 雨的问题："麻烦小编了，我没买有《无瑕传说》攻略的书，请问游戏中出现的那些禁区迷宫有什么用？好像地图也是随机的，而且触发不了什么相关剧情。"你所说的就是GD迷宫，基本上每个地图区域都有一个。该迷宫的结构是随机形成的，且每次进入后宝箱会恢复。它的主要用处是挖掘武器合成用的道具(可多次挖掘)。其中里面的一些草堆还可找到提升能力数值的道具。除此之外，所有游戏中的工会任务都要在 GD 迷宫里才能完成。



蚌埠的陈 飞玩家在来信中问到："《超级大战争 毁灭日》里的 CO 特技到底要怎么才能用啊？平时打一局都出不了一次。"CO 能量的积攒和前作是不一样的，这次想要加能量，就必须处在 CO 指挥范围内攻击才行。在能量满后，再选择 CO 单位，就会有特技的选项了。本作中即使是消灭步兵能量也会增加很多，所以控制得当的话CO特技是能频繁使用的。

广州玩家神秘人乱入有问题要问小编："小编们好，我最近在玩《少女恋爱革命》时碰到一点问题。朋友告诉我说让女主角从 100 公斤减到 80 公斤是很轻松的，可是我在玩的时候怎么减到 99 公斤的时候就怎么都减不下去了？我每天都在让女主角做全身瘦身啊。"这个游戏里有饥饿度的设定，具体在查看状态时的右上角可以看到一条饥饿槽。该槽一旦涨满，所有的瘦身活动便不能起作用，同时学习效率也会降低。这时可以去商店里买一张 CD，通过听音乐来缓和饥饿度。吃东西虽然也能大量减少饥饿槽，可是会导致体重反弹，慎用。

最近小编们玩的最多的游戏非《战神》莫属了，不管是空闲时候还是吃饭时候，都捧着小 P 厮杀中。估计只有等到 3 月底《MHP2G》发售以后，《战神》热才会慢慢消退吧。不过像现在这样好游戏不断的局面对玩家来说确实很不错，有句话怎么说来着，叫"不怕游戏玩不过来，就怕没游戏玩。"

闲聊后接着来看湖南玩家邱 子 力的问题"我想请教一个《FFTA2》的问题，游戏中莫古利族的魔炮士到底怎样用？我的魔炮士已经学会了"ケアル魔炮"和"シェル魔炮"技能，可在战斗中的技能选项里显示都是暗的，好像也没 MP 要求啊，为什么就不能用啊。"魔炮士这个职业有点特殊，他在使用技能攻击前一定要先使用"魔炮チャージ"蓄一回合力，然后才可以使用其他的魔炮技能，顺便说一下，这个技能要用"ハンドカノン"学到。

让我们看看冀 东读者的来信："求救啊！关于PSP《怪物猎人 2》金火龙和银火龙双龙的出现方法，我6星任务和7星任务都过了，雌火龙和雄火龙都杀了十几只，工会点数也 20 多万了，具体到底要什么条件？还有啊，睡眠生肉怎么给怪物吃啊？我试过几次，每次怪物都不理睬。另外，黄金色的毛、缟模样的皮和老山龙的坚壳怎么搞到手啊？因为不能经常上网，周围又无人知晓，望小编解答！"金银双火龙的出现条件为：鸟龙种+鱼龙种＋飞龙种＋角龙种的讨伐数达到 100 只。至于睡眠生肉，只要放在地上而BOSS又没发现你就会去吃了，玩家这时稍微站远点。黄金色的毛打上位金狮子掉，缟模样的皮则从蛇龙身上取得，老山龙的坚壳要杀上位七星苍老山。

最后来看河南玩家杨 旭所提的关于《恶魔城 X 历代记》的问题："1.据说本作附带的迷你游戏共有三个，请问除原版《血之轮回》和《月下夜想曲》外，还有一个是什么呢？具体取得方法又是什么？2.43号音乐碟具体在哪个关卡里取得啊？找了半天都未能发现。"这个问题就交给当时负责做攻略的羽纹同学来帮忙解答吧。1.第三个迷你游戏名为《Akumajyo Dracula Peke》，具体取得方法是将"BOSS RUSH NORMAL"模式打通 3 遍。2. 43 号音乐碟的位置确实比较隐蔽，具体位置在第7关"计时塔"内部有大钟在摇摆的场景内，需要使用玛丽亚穿越左上角细小的通道，之后破坏里面的烛台获得，具体位置请参考右图。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语

LIKY

◆终于把最后两集《越狱》看完了，完全像是为了完成任务一般 说实话 真扯淡 不折不扣的烂尾，这似乎成为多数美剧的通病了。还有《迷失》 从第二季开始就开始故弄玄虚扯淡了 没关注它这么久 最近竟然还能出到第四季 也挺佩服的 唉 只有《英雄》目前还在我心中保持着较好的形象 期待第二季。对了 最近开始看《终结者外传》挺不错，推荐。

◆最近感觉忙忙碌碌 绷紧了弦 倒真是充实。跟朋友闲聊 说想去西藏 因为那里的天很蓝 很喜欢，朋友问我打算什么时候去？我顿时回到现实中 唉！再说吧。反正今生是要去的。

胧月

★在nicon co看了某视频后，留意起自己从来不感兴趣的Maximum the Hormone来。《死了都要记》热播时，对其演唱的OP和ED并不厌恶，可也没有反复去听的欲望。一首《チュ チュ ラブリ ムニムニムラムラブリンブリンボロンヌルルレロレロ》让我稍微见识了一下如何让混杂着英语和日语的歌词押韵。此外，摇滚中那些看似毫无意义的饶舌原来也可以是成文的歌词。

★得知王留美真正身分是特工后非常沮丧，现在轮到乌冬来劝我去看《00》了。

软饼干

◆天气开始慢慢变暖了，平日里的心情也好了许多。休息日抽空去看了几场在过年时没看的电影，分别是周董的《功夫灌篮》和星爷的《长江7号》，两部片子都感觉一般般，看个热闹就行，毕竟本人还是比较喜欢看科学幻想类的影片。

◆最近不管是家用机还是掌机上的游戏都比较合我胃口，《鬼泣4》和《战神》是绝对不能错过的好游戏。至于《使命召唤4》依然是我每天的必修课 但由于过年期间没有玩的缘故 所以现在还保持在5转的阶段 看着其他战友都已经7转8转了 真不得不佩服他们对待游戏的坚定信念。

◆强烈期待4月底的《GTA4》和6月的《MGS4》。

乌冬

◆本月第一大事 40GB日版PS3+《DMC4》顺利入手，勒紧裤腰带的日子正式开始……

◆买了机器后的第一件事就是玩 可是这才发现没有显示设备，随即又和盲先知出去了解了一下最近的液晶显示器行情，当发现一台24寸支持HDMI接口的液晶显示器要3千以上时 我毅然买了一张100元多的电视卡在我那台19寸显示器上凑合。

◆眼看月底《MHP2G》就要来了，可是自己以前还累积了那么多游戏没玩 天呐，你难道要我不睡觉不成。

◆香港演艺界资深艺人沈殿霞因病去世，在这里深刻悼念这位曾带过许多欢笑给我们的"开心果"。

羽纹

★步入三月 《MHP2G》离我们就更近了 本次除了之前使用顺手的几项武器外 还准备重操长时间未曾使用的远程类武器 当然 这其中还是不会包括弓。

★在重新玩《恶魔城X 历代记》的时候总感觉上次做攻略的时候缺少点什么 之后翻了下2007年游戏大赏，发现这游戏只获得了最佳音乐奖项（有《MHP2》在，很无奈），略感惋惜。在这种想法的促使下便萌生了拍挑战视频的念头 经过两天的练习，再加之实拍当日的不错状态，无伤、快速通BOSS RUSH模式的视频就这样"突然"地完成了，如果不出意外的话，各位读者在84辑中就能看见这部拙作了。

米格

(i_i) 从年后惨痛的等车经历上看，深圳的人口又增多了。

(^_^) 通关了《马银》后，一个兴起找来FC、SFC上的"《马里奥》系列"挑战了一下，发现一格血的《马里奥》果然难度高

(-o-) 最近每天在训练哥哥姐姐玩游戏，现在一个每天晚上都在苦战《啪嗒砰》，一个每天晚上都在玩《逆转》，两个从不碰游戏的人能到这个份上，也算自己工作到位吧。

('0') 号召各位"天下聚会"的组织者们，看到这条消息后请尽快与米格联系：五·一全国规模的大型聚会正在锐意策划中，希望大家能举起手中的掌机，一起来燃烧我们对游戏无限的热情吧！

马修

◆据报道，深圳春节后回来的人数远低于离开的。可每天早上坐车我都发现车站的人比以往不止多了一倍，难道因为我住这地方房租便宜，大家都搬这来了？

◆可能我看起来就是个大手大脚的人，所以经常被大街边拉生意的给叫住，在华强北经常被问"买发票不"，在东门等人站一会立刻有人凑上来问"买黄碟不"（没错，就是这么直接），去年下半年经常在上班路上被卖房子的叫住："你好，看看房子吧。"如今走路又多了问候的"先生，贷款吗？"

◆最近比较烦，而且烦事多多，一烦起来还会联想起以前的烦心事，新旧烦事迭加，烦上加烦，以至于有时心烦意乱到要长出一口气倒在椅子里闭目静心片刻……最糟糕的在后面，起身后连自己究竟为哪件事烦都搞不清了。

宇轩

▲有一种性格，就是一旦你决定了一件事情，不做成它就浑身不舒服。这种性格有好的一面也有坏的一面。不过就我目前来讲，不好的那面居多。

▲有些时候，做一件事并不一定需要理由。比如说那天我躺在床上，突然大吼一声，猛惊四座。别人问我发生什么事了，答曰："没有理由，只是想吼而已……"

▲发现自己抗干扰能力比从前有很大提升，晚上室友鼾声如雷，自己竟浑然不觉，佩服一下。

雷伊

■最近才发现，原来身边和网上的朋友中已经有不少人购入了PS3。近来大家都在网上热战《火爆狂飙 天堂》，而很少接触此类游戏的我只能继续玩着单机的《魔界战记3》。随着最近《大众高尔夫5》的更新推出，《大高5》的网战也有回温之势。只可惜我已经有半年没碰这个游戏了，上次放入游戏准备更新资料，却发现2月14日的那个升级包每次升到15%左右的时候就会中断，看来我是与网战无缘了。问了一下发现，貌似有不少朋友都遇到了这个情况，也不知到底是什么原因。

盲先知

〇在乌冬买了PS3之后，我陪他去买电视卡。原本在网上调查得很清楚要买哪个牌子哪个型号，牢记之后杀向电脑城。可一到了地方才发现这东西基本就没有卖的，更别说要挑哪个牌子了。上次自己想去买台CD机时也遇到类似的问题，看来以后买东西要先做的调查不是哪个品牌好，而是究竟有没有卖的……

〇前几天从朋友那里搞了一大堆杂七杂八的歌回来，上班的时候把它们全部拖到播放器里大连播。本来感觉素质一般就心不在焉地听着，不过有一首很好听的歌突然吸引了我。一查才知道，这首叫《In My Dream》的歌原来是动画《Brain Powerd》的片头曲，而作曲者则是日本作曲家中我最喜欢的菅野洋子。她给几部动画制作的配乐都非常动听，没听过《Brain Powerd》实在是个遗憾，截稿后一定找找去。

紫枫

◆**定义**

"给一件事物下定义或者用文字记述下来并不见得就是对其有所了解，如果能够先将已知的事物陌生化，然后再尝试挑战其真实性，才有可能深入了解它——将设计以文字的方式表达出来也是一种设计。"以上，出自并不怎么喜欢但是十分佩服的设计师之口。

◆**道士脸**

春节后不久与朋友一同去爬山，顺便到山顶的寺庙中探望一个朋友的师兄，畅谈许久，临末的时候被其认为我很像个道士，理由是前段时间有见到几个道士，其中一位居然跟我长得很像……去年已经有两个人说过同样的话，难道他们三个见到的都是同一个道士不成？

LIKY的博客

我与《怪物猎人》

距离《怪物猎人 携带版 2nd G》(以下简称《MHP2G》)发售已经非常近了，无数玩家都在焦急等待着3月27日这一天的到来，而我也是其中一个。现在在我的眼中，没有任何游戏能超过对本作的期待了，因为我已经是一个不折不扣的"猎人饭"。

其实在PSP版《MHP》发售前，我还是一个对"《MH》系列"很缺乏了解、很没有概念的人，而即便是在《MHP》发售后，我一开始也没对这个游戏有多少关注，不过有一件事情还是有必要说一下，就是在《MHP》发售当天，编辑部内竟然有胧月、十六夜、猫太等5人同时购入该游戏，这不禁让我对它有了点兴趣，因为在这之前还没有一款PSP游戏在编辑部内有如此大的号召力，于是赶忙拿过来试了试——嗯，画面不错，哇！好大的剑的啊，比人还高，但是，这挥剑动作也太夸张了吧……当我砍死一头食草龙，剥了两块肉后，便匆匆结束了试玩。感想：动作太慢，没有爽快感。于是在这次的浅尝辄止后我便没有太多关注它。

一两个月后，网络对战平台KAI因为《MHP》越来越火，我为了写KAI的教程，就拿《MHP》来测试，测试之余，我心血来潮地新建了一个存档从头开始游戏，想静下心来试试这款在KAI上如此火爆的游戏。跟随着山菜爷的教导，采集、剥取、烤肉、调和、杀跳跳……渐渐地开始被这个原始广袤的猎人世界所吸引，体会到一种特别的新鲜和真实，但是猎人世界绝不是安静和祥和的，危险和刺激才是它的主题。很快我便遇到了新人的第一道坎——大怪鸟，那真是令人抓狂的经历，那个疯狂的家伙像磕了药似的来回冲撞和甩尾，我被它打得根本就起不了身，在不断的失败中，我一度对它产生了心理阴影，一面对它手心都会紧张得出汗，直到两天后，当我经过无数次的失败终于将它斩于刃下时，我长长地舒了一口气，成就感溢满胸襟，此时我才真正体会到《MHP》独特的魅力所在，那就是挑战，一种可以让你屡战屡败、屡败屡战而又欲罢不能的挑战，我想正是这种高难度的挑战让无数的热血玩家投入其中吧。有人说，《怪物猎人》是属于男人的游戏，的确，粗犷，它热血，它极具挑战，能够让你充分展现男子汉的勇气和激情。

在之后的日子里，我对《MHP》完全中毒，几乎每天都玩到凌晨两三点，同时也经常在KAI与其他玩家联机，联机团队作战的协作和互助让人印象深刻，记得最深的是一度困住自己好多天的HR2升级任务"四本"，最后就是通过KAI上的朋友帮助才得通过。联机游戏的乐趣成倍上升，无怪KAI上经常一两千人在线了。



目前我的《MHP》的游戏时间是500多小时，《MHP2》的游戏时间是400多小时，在我的记忆中，以前还没有任何一款游戏自己超过100小时的游戏时间，有时候自己也很惊讶，照说玩了这么多年游戏、眼光是越来越挑剔，时间也是越来越好少，已经对很多游戏都"免疫"了，怎么会如此疯狂地花上数百小时玩某个游戏呢？《怪物猎人》怎么会有如此大的魔力呢？

很多游戏的游戏时间都是以"小时"为单位记，而"《MH》系列"的游戏时间通常都是以"百小时"为单位来记的，这就是《怪物猎人》，一个博大精深的系列，美轮美奂的画面，犹如天籁的音乐，极具挑战的任务，尤其是多种多样的武器和设计完善的系统，毫不夸张地说，换一种武器，你就可以把它当做一个全新的游戏去玩，这是最让我佩服的地方。

在《MHP2G》发售前，跟大家聊聊自己是如何由一个"猎人盲"成为一个"猎人饭"的。想必也有很多玩家是在朋友的推荐下才接触这个系列，那么，请你向你身边更多的人推荐它吧，因为它的确优秀，我们一起期待《MHP2G》的到来吧。

小编回复

乌冬

只能说[illegible]，因为每个猎人的成长过程都是"[illegible]并快乐着"。

盲先知

说到受影响，我就是在乌冬同学和羽纹同学的[illegible]下才开始玩"《MH》系列"的(=_=b)。

胧月

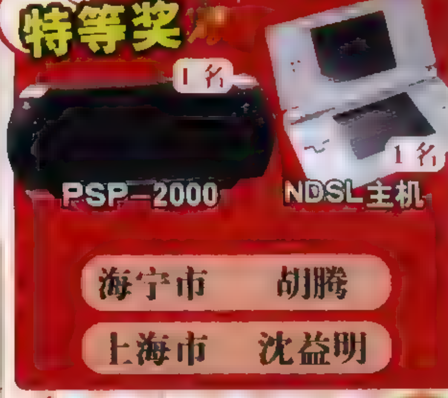
《2G》男人一[illegible]，不[illegible]，改回近战武器，但[illegible]续跟青天级的羽纹混(@_@;)

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

中奖名单

《掌机王SP》第81辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



海宁市	胡腾
上海市	沈益明

一等奖



MD Max掌机



FC3000掌机

深圳市	何宗达
徐州市	李沫
北京市	马媛媛
湖州市	邱俊云
常州市	王伟
无锡市	徐永珂

二等奖



NDS烧录卡

大理州	蔡宏斌
南宁市	常雯博
北京市	何翠
咸阳市	金河
西安市	李恒宇
天津市	刘梦龙
金坛市	宋亚军
杭州市	王云
峨眉山市	吴建军
广州市	周海涛
温州市	周子暄

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

汕头市	陈泫越
柳州市	邓云
上海市	郎常青
茂名市	林朝东
龙岩市	温志楠
广州市	钟海夫

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

NDS PSP 幸运大抽奖



交流空间栏目改版试验中！现征集各位玩家的游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片，相机、手机拍摄均可，要将照片和个人资料一并用Email发至pgkmg@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中。

宋安琪　昵称：小仔调调

性别：女　年龄：14
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《生化危机》、《寂静岭》
地址：北京市蓝靛厂中学初三七班
邮编：100097
QQ：592105501
想说的话：身为菜鸟的我，想认识更多PSP迷。

徐昊　昵称：无语问苍生

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、GBM、NDSL、PSP（都是借的）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《无双》
地址：辽宁省锦州市二高中高一七班
邮编：121419
QQ：8915796
想说的话：我想拥有自己的掌机。

洪盛

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：浙江省台州市梦里小区1号楼401室
邮编：317600
QQ：272044739　电话：13173754427
想说的话：希望所有掌机能全国通信。

吴少飞　昵称：西门吹牛

性别：男
拥有掌机：GBA SP（被没收）
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：西安市西稍门民航家属院9208楼2单元201室
邮编：710082
QQ：554203210
想说的话：没有什么难的。

赵云　昵称：雷卡力欧

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
电话：09912093110（仅短信）
想说的话：为什么我没有PSP？

黄维　昵称：超级差生

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA、NDSL（现已不见）
喜欢的游戏：《牧场物语》、《恶魔城》
地址：南宁市荣和新城13栋2单元602号
邮编：730000
QQ：87406700　电话：4921036
想说的话：想知道《牧场物语》秘技的请给我来信，谢谢。

刘李

性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GTA》、《最终幻想》、《使命召唤》
地址：云南省昆明市玉华区学府路555号师大五华实验中学
邮编：650224
QQ：313078267、540527432
想说的话：祝小编们天天开心，《掌机王SP》越办越好。

王超硕　昵称：小萝卜头

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《火影忍者》
地址：内蒙古包头市昆区钢18号街坊18栋3单元
邮编：014010
QQ：935391797
想说的话：祝杂志越办越好，喜欢《山脊》和《火影》的都来加我吧。

严亮

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBM、iDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《塞尔达》、《口袋妖怪》
地址：江苏省徐州市七中高三（2）班
邮编：221011
QQ：402074968
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

伍洋

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《恶魔城》（以下省略N个游戏）
地址：四川省德阳市东电3区60栋
邮编：618000
QQ：263670416
想说的话：如果掌机游戏能进入WCG赛场，我肯定每界都参加。

杜森　　昵称：杜杜

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS、NDSL、PSP-1000、PSP-2000
喜欢的游戏：所有！
地址：北京市海淀区闽庄南路70号。
邮编：100093
想说的话：生命是有限的，而游戏是无限的，我要把有限的生命投入到无限的游戏中去。

苏小龙　昵称：苏小

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL（存钱）、GBA（模拟器）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《牧场物语》
QQ：623366302
想说的话：我轻轻地来，轻轻地走，不带走一点云彩，只留下一个QQ号。

杨远　　昵称：星之海洋

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、"《洛克人》系列"
地址：广西省柳州市三门江林场刨花板厂
邮编：545006
QQ：304821192　　电话：15877263263
想说的话：众编新年快乐哦！希望喜欢玩掌机的帅哥和美女多多与我交流。

李程辉　昵称：我赣天才

性别：男
拥有掌机：GBC、GBM、GBA SP、NDSL（筹钱中）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥赛车》
地址：福建省福州市平潭县进城路南门60号
邮编：350400
QQ：309044182
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

王震

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA SP、PSP-2000（快了）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《山脊赛车》、《最终幻想》
地址：江苏省常州市奔牛镇运东弄126号
邮编：213131
QQ：595664574
想说的话：春节买机啦！多教些经验吧。

李铎　　昵称：Klamei

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：陕西省宝鸡市西宝路十号环境监测站
邮编：721006
QQ：329628356
想说的话：愿《掌机王SP》助我结识更多朋友。

张雨雷　昵称：风起风落

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《最终幻想》
地址：江苏省启东市江龙镇长龙苑23楼504
邮编：226200
QQ：351170013　　电话：0513-83689753
想说的话：祝各位早生贵子！

黄景楼

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDSL（估计快了）
喜欢的游戏：《游戏王》、《最终幻想》
地址：福建省福州市平潭县城关中学初三（4）班
邮编：350400
电话：24396689
想说的话：……（激动得无语）



栏目主持 米格

在经过了几个月的休整后，"天下聚会"栏目又和大家见面了。虽然我们的栏目在这些日子中没有进行报道，但在levelup网站上，聚会的火种依旧在燃烧着，也让米格感动不已。于是经过长久的准备后，米格在这里号召"天下聚会"的粉丝，让我们再次聚集起来，在五·一假期重新掀起一场全国性的聚会热潮吧！而为了让大家热热身，先感受一下聚会的氛围，今天米格也为大家带来了广州阿C主办的"天下聚会"报道，看过之后，你的热血是否也沸腾起来了呢？（笑）

"天下聚会"广州站

街头文化Mix动漫元素之掌机聚会报道

文 阿远

新年大家都过得好吗？压岁钱多吗？我们广州玩家联盟聚会活动于2月24号华丽告终，可不是2月14号哦！各位去死团的团友不要看错了，下面就让我来献上华丽的聚会报道吧。不过重温前两次聚会的报道，觉得很好笑，写得也太夸张了吧，一点也不像我的风格。这次报道稿还是写得"朴实"一点吧，大家可不要介意。

■精美的聚会海报。

聚会当天下着小雨，可是丝毫没有减退玩家们的热情。预定80人的聚会，最终却来了120多人。待所有玩家进场后，都已经过了中午12点。饥渴的玩友们各个虎视眈眈地盯着食物区的美味，就等主办人阿C宣布午餐开始。他刚开口说："可以拿，不要冲……"话音没落，大伙就一窝蜂地冲进食物区，只有阿C一人被晾在了角落里。看来开场吸引玩友注意的重任只能交给集美丽与智慧于一身的Honey小姐了，从某种意义上，她可比食物还要诱人……（米格："请注意用词。"）

Honey的开场词才刚吐出第一个字，全场就鸦雀无声了，同时也宣布这次"广州街头文化Mix动漫元素"聚会活动正式开始。开场的第一活动，就是请玩家们回答主持人是谁，这也太简单了吧！问题刚落，大家都异口同声喊道"Honey！"这下阿C可惨了，准备的奖品可没这么多啊！不过提起聚会奖品，这次阿C可是下足了血本，除了开场问答，每个节目都有奖品，最后现场抽奖的奖品竟然是150cm高的MM抱枕！接下来还是先回顾一下聚会的节目吧，第一个节目是由本次"2008广州春季青宫漫展"获Lolita比赛三等奖的"斧头帮"CY与Papa两人带来的，广州的玩家大都参加过

漫展，所以对这两位表演嘉宾自然不会陌生。在两位Lolita动人的歌声之后，就是本次聚会的重头戏——广州Beat Box协会带来的高水准街舞表演！Solo、齐舞堪称精彩绝伦，大家也都大饱了眼福。虽然经常可以在土豆等站上看到BB的视频，不过Live版连阿C都是第一次见，场下的气氛也在这时达到了顶点。

这次聚会除了我们广州玩友外，还有来自深圳玩友联盟的主办成员参加，来了自然也要露上两手，深圳联盟阿梁带来了一支动漫歌曲《ひとりじゃない》的独唱，深情的演唱迎来在场玩家的阵阵掌声。相信玩家们应该都知道Falcom的“《伊苏》系列”吧，本次聚会最后的节目就是由“自由の帝国”带来的《伊苏 起源》Cosplay Show，看到这里，大伙纷纷举起相机、手机、PSP……反正可以拍照的都用上了。一个小时的丰富表演让玩家们大饱眼福，不过下面的联机比赛可是更加精彩。

下面就来为大家献上本次比赛的第一手报道 比赛有点巾帼不让须眉的味道，因为获奖的女性不少。菇和星空不愧为女性玩家的代表，在《应援团》比赛中表现不俗。《应援团》决赛规则由进阶赛的“华丽”难度降为“果敢”难度，也让许多玩家怀疑是在照顾女性玩家。不就输给女生了吗，输就输，还找什么借口，真是的（笑）。而另一方面，此次《MHP2》比赛惊现裸奔男十分钟击杀上位雪狮子的战果，招来全体聚会成员的顶礼膜拜……《RR2》比赛采用了与去年相同的规则，玩友们都已经很熟悉，也正因为如此战况才更加激烈。菇和虾仔这对群里的情侣组合还在PSP《太鼓之达人2》比赛中双双获奖，真是可喜可贺，招众男怨念啊。遗憾的是，本次由于开场耽误时间太多，导致NDS《马里奥与索尼克 北京奥运会》比赛未能举行，这里也对报名参加此项目的玩家致以深深的歉意。

比赛结束后终于轮到激动人心的抽奖环节，一等奖可是有1.5m高的MM抱枕。至于最后抽奖的结果这里就不公布了，因此引起绑架事件就不好了……抽奖完毕，聚会宣告结束，众人纷纷到楼下北京路拍大合照，可阿C却不见了踪影。合照刚刚拍完，他就抱着一堆垃圾现身了，原来辛苦的主办者为我们清扫会场了，感动得我们众人直流泪……

补拍一张阿C的照片自然是必须的，而到此为止，本届广州站“天下聚会”也就宣告结束，而伴随着玩家的笑声，我们的聚会又跨入了新的一年！

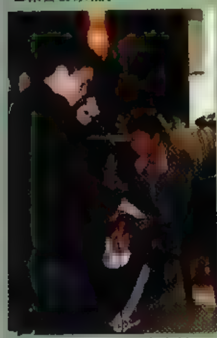
聚会相片更新贴：http://bbs.levelup.cn/showtopic-589001.aspx



▲聚会全家福。



▲我们熟悉的honey。



▲广州Beat Box协会会长——毛法毛天。



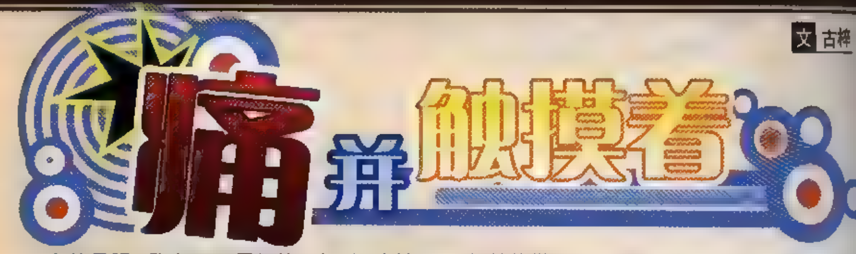
▲《伊苏 起源》Cosplay。



▲Lolita二人——CY & Papa。



NDS从2004年末发售至今，对应其特色的触摸操作，不仅诞生了不少充满新意的游戏，[illegible]传统游戏也被赋予了新的玩法。[illegible]一天，我们[illegible]看到NDS那千疮百孔的下屏时，[illegible]的感觉和回味？本期自由谈第一篇，就是有关触摸的话题——《痛并触摸着》，[illegible]援团》中那些大开大合的舞蹈结合功夫武术的恶搞小文，希望能让大家开怀一笑。



文 古梓

斗转星移，购入NDS已经快一年了，在这一年间，小小的一部游戏机却带给了我无数的快乐以及许许多多难忘的回忆。春节的一天，打开NDS的机盖，无意中让阳光照射到触摸屏幕之上，那一刻我真的感觉到了心痛为何物。本来很干净的屏幕现在已经布满了伤痕，俨然成了一只花面猫，当时我就想，要是再这么拼命“触摸”下去，估计再过几个月，我的机子就该进厂大修了吧？于是脑中不禁冒出个问号，任氏掌机不是一向以“坚挺”著称的吗？看看当年的GB系列，简直就是经久耐用的典范。可为啥如今的NDS却如此不禁磨？虽然游戏机终归是一种消耗品，所以大修甚至换新都是理所当然的事情，但问题却是，当咱在这可怜的屏幕上划啊划的时候，是否有想过这种付出到底值不值得。

遥记得当初NDS刚面世的时候，那设计理念的确让人很是惊叹。你说上下屏设计吧，这也不是什么新鲜的玩意儿，毕竟早期的简单掌机就有了；而触摸屏就其本身而言也没啥好说，中学时就看见某同学拿着个和GB原始版差不多大小的砖头在班里显摆，仔细一看才发现那原来是一部黑白的触摸操作的电子辞典。然而，就是这两个看似很普通的元素，却造就了这一部存在很多可能性的掌机。

正因为触摸屏的存在，才使得NDS的游戏显得那么迷人，这一点是不可辩驳的，不过是不



NDS上的游戏真的都充分利用了触摸操作，真的使得触摸的游戏感达到了令我们满意、并觉得如此摧残着屏幕是绝对值得的呢？于是，我把这一年接触过的NDS游戏进行了整理，便有了以下三个类别。



划不破屏死不休

虽然在NDS早期的游戏中并没用太多作品能够注意到触摸屏的价值，或者说对触摸屏的研究还不够成熟，但也的的确确出现了不少有创意的触摸操作游戏，《陨石大战》和《应援团》便是其中的代表，说起《陨石大战》，特有的点火玩法的确够新够奇，不过这游戏要是用普通的操纵方式绝对会令人很郁闷，无法直接拉格子而是两个格子的不断交替，到了高难度下，根本就没有足够时间，等于自寻死路。毫不夸张地说，没有触摸操作，这游戏在高难度下根本就没办法玩下去。而“《应援团》系列”则是音乐游戏的一个另类，且不说独到的剧情设计，单单那点拉扯戳的触摸操作就非常具有创新意义了。充分利用触摸屏，让我们体验到非一般的音乐游戏的刺激感，当然，惟一要抱怨的是，为啥每每难度上去后都要整出个轮盘让我们往死里转，这游戏对屏幕的摧残一半以上都是拜这倒霉的轮盘所致。

如果要说比较近的吸引人并且成功运用触摸屏要素的游戏，则是《塞尔达传说 幻影沙漏》、《美妙世界》以及《雷顿教授》。《塞尔达传说》自是不用说，虽然当初我对其全程触摸操作的方式多少有点抵触，不过当静下心来的时候，才会发现这种最新的游戏方式给《塞尔达》注入了新的生命力，每一个看似简单的谜题要解开都不再简单，每一个BOSS除了明白打法外还需要你有过硬的触控笔操作能力，于是《塞尔达传说 幻影沙漏》越发迷人有趣。

《美妙世界》是将触摸操作和双屏完美结合起来的又一成功例子。虽然实际战斗的时候，相信大部分人都会选择把上屏的战斗交给AI自己解决，毕竟一心不可二用，但有了这个成功的例子，相信之后的设计会更加人性化和便于操作的；至于下屏战斗的操作，那是相当的不错，不同的触控笔动作代表着不同的勋章效果，够简单也够直接，当战斗进入白热化阶段的时候估计已经没人会去心疼那些挂在触摸屏上的刮痕了，一心只想着如何把眼前这些烦人闹心的BOSS搞定。简单化的触摸操作在平时的操作中也体现了出来，无论是调查还是装备物品上，这也是游戏设计贴心的一个细节体现。更难能可贵的是，该游戏并没有因为在NDS上所以拼命鼓吹什么“全程触摸”，至少在流程中移动是通过按键操作的，在一定程度上保证了游戏的流畅度。



再说说近来人气狂飙的全新概念的谜题游戏“《雷顿教授》系列”，这个系列最大的亮点就是那有如“脑白金”般层出不穷的谜题，而触摸操作同样在这些谜题中起到了至关重要的作用，在这些奇妙的谜题中，点圈拉扯吊写——各种各样的触摸操作可谓是无所不用其极，毫不夸张地说，没有触摸屏的存在，就无法真实还原这些谜题。

摸还是不摸，这是两个问题

在我接触过的众多NDS游戏中，有一种最有意思的类型。因为是NDS游戏，所以必须或多或少用到触摸屏操作，为啥，一来是别浪费了资源被玩家批评“不思进取”，二来也是为了给游戏宣传的时候来点噱头。当然，这一类游戏都有个共通点，那就是触摸和按键操作齐头并进，模棱良可，但实际体验过游戏后却会发现，这所谓的触摸操作完全就是鸡肋。道理说来也简单，用一支笔在屏幕上戳来点去的，又没什么特殊的意义，这样的操作真的就新鲜到足以玩出新的游戏快感来吗？

印象比较深的是《光辉圣约》、《机战W》和“《BLEACH》系列”。《光辉圣约》给人的感觉就是别扭，特别是地图上浮标的控制，有种说不出的不协调，整体节奏也不好。而触摸操作在这游戏中的存在绝对是可有可无，甚至于经常有这么一种感觉：不用触摸操作，玩这游戏会更省心——《机战W》更是如此，诚然，平面的地图用触摸操作的话的确是方便快捷了不少，但问题是，你的这个操作系统设计得是否贴心，结果是怎么样的，游戏中无论是加速游戏的操作还是加速对话的操作通通没办法用触摸来完成，那么如果要快速游戏怎么办？右手拿着笔，点一下然后赶紧放下笔去按快捷键吗？相信大多数人经历了几次如此蹩脚的操

作后都会直接选择和我同样的作法，那就是直接放弃触摸操作。

同样的问题在《BLEACH》中也经常遇到，触摸屏上设定了特殊卡片的使用以及必杀技和超必杀技的发动，只要达成条件，用笔点一下立马成立，这倒是不错，但对于一款强调爽快的格斗游戏而言，难度和节奏都上去了后，是否还有这份闲情逸致让右手频繁地在笔和按键中来回过渡呢？当然，我们还有另外一个相对折中的办法，那就是直接用手指去按，前提是你不怕在上面留下指纹。

画虎不成反类犬

有一段时间在论坛上曾经看到相当多人发出如此言论，大概意思是“NDS就是玩触摸的，没有触摸的功能，那些游戏还玩啥？”总感觉似乎现在很多人都是这么一个观点，只要是NDS上的游戏，没有用到触摸屏的话就是对NDS的污辱，就是大逆不道。但在我眼中，触摸功能只不过是NDS的一种可能性，就好像现在次世代游戏机的网络功能一样，并不一定每款次世代游戏都必须用到这个功能。关键还是得看游戏的内容以及系统，明明不需要用到触摸的设定，非要为了赶这个时尚而打肿了充胖子，结果往往就如标题所言“画虎不成反类犬”。

从购入NDS到现在，的确遇到了不少这类型的游戏，有时候玩着玩着便无名火起，消耗了触摸屏的寿命却换不来一点点的快乐，于是有好些游戏还没通关就给强行“终结”了。没办法，我这个人还是很心疼游戏机的。最早的就是《恶魔城 苍月的十字架》，其实这游戏什么都好，可偏设定了一个封魔阵，有时候的确令人很闹心，一开始经常遇到明明画得很认真很仔细了，可为啥阵还是破了，BOSS还是活了过来，于是又得再打，而这战斗的过程又不是触摸笔操作的，结果久而久之，我养成了一个很好笑的习惯，那就是打BOSS的时候右手上总得夹住一根触控笔，以便及时画封魔阵。玩了好久后才发现原来封魔阵要求的并非是你如何准确地用笔画出阵中的轨迹，仅仅要求一点——那就是快，唯快可破。明白了这个后，就觉得这封魔阵的设定就真的全无意义的，每当出现阵的时候，拿着笔一阵狂草，接着收工取魂，然后这个世界就彻底清静了。



如果说上面这款游戏还在可以接受的范围之内的话，那接下来说到的两款就当真不知道要让我用什么表情去面对了。《SD高达G世纪 交叉火力》，这游戏说实话什么都好，画面比前作进步不少，机体数量比前作多，流程比前作长，改造系统更加有存在感，但唯独那全程触摸的设定让我很是无语。说真的，这游戏节奏咸慢，对白没办法快进只得一笔一笔地点，要不就是设计让它自动跳，这我都忍了，谁叫咱喜欢高达呢？你说使用武器种类根据机体位置不同发生改变借以增强战场上的策略性，咱也认了，可为什么移动机体的时候非得用拖的方式来完成呢？直接导致游戏的操作难度系数上了好几个级别，拖着拖着就不知道拖到哪里去了，干嘛就不能点对点地操作呢？那样就叫没特色吗？于是，当我佩服了自己坚强的毅力终于将力度和精度都拿捏得恰到好处的时候，却惊然发现，我的NDS触摸屏早已经“千疮百孔”了……恨！非一般的恨！

后来的《ASH 远古封印之炎》的画面系统的问题咱都可以不说，但惟独一点是真的不得不提的，那就是指令触摸的设定，画面上每个人的指令格子实在是太小了，以至于经常点错了别的格子甚是郁闷。而且这游戏说白点，有什么是非要触摸不行的内容吗？没有，真的没有，硬挂上个全程触摸的幌子，然后因为设定的不体贴而遭人白眼，这笔“买卖”合算吗？

结束语

其实触摸操作中还有一个类型，那就是把我们手中的触控笔当成电脑的鼠标。我要这么说，各位肯定就明白NDS中有哪些游戏是这么设定了吧。是的，就是主视角射击游戏（FPS），这类游戏要求精准快速的目标锁定，通过按键移动视角，再通过触控笔标出目标，这样的搭配的确能达到游戏的实际要求。不过鉴于我对这类游戏实在接触不深，所以这里不作详细介绍。

看看现在的NDS阵营，游戏越出越多，但质量真的上得去的却是越来越少，但不管质量如何大都要搭上触摸这一条，正所谓素质可以不行，但触摸却是绝对要行。于是乎，我越发的心痛，难道非得让我们的触摸屏在还没完成其历史使命之前就报废了吗？画龙需要点睛，但画蛇却万万不可添足啊。

痛并“触摸”着，触摸到的是伤痕累累的屏幕，触摸到的是内心的不满。到底什么时候，才能让我们很满足地交出一块残破的触摸屏，然后无悔地说出“痛并快乐着”呢？也许那一天，才是NDS游戏阵营真正辉煌时刻的来临吧。

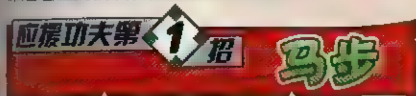
文 N.P.C.小组 贝诺亚

应援必修功夫五式拆析

2004年，一款《应援团》着实让笔者玩了个痛快，一直到现在，偶尔也会拿出来玩一曲，感受那火热的应援……是的，就是是火热，那种火热让笔者甚至感觉超越了NDS、PSP刚刚发售时。

在这款游戏中，吸引玩家眼球的，除了美妙音乐，搞笑的剧情和新奇的玩法之外，莫过于应援团们那飒爽的热血英姿了。每一个舞蹈动作都配合着音乐的节奏连续，让所有人都不约而同地被感染。一次曾经有朋友问这样的舞蹈动作用不用排练，得到的回答是“哪个功夫高手打斗前先要排练一下”，虽然当时寒到了很多人，不过他们说的话正是我们这次要研究的话题。

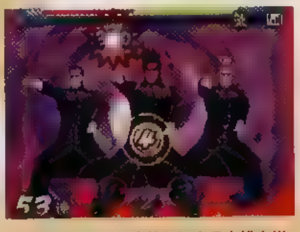
众所周知，应援团分为两大派：孤高应援团和高洁应援团。他们都有各自的应援手段和舞蹈动作。武侠小说中的高手们都有本武功秘籍，那应援团们有吗？答案是肯定的：有！而且还不止一本，为了让大家都能“深度”了解应援团，笔者冒着生命危险在此拆析其必修的五式功夫。



应援功夫第1招 马步



“要想学功夫，必先扎马步。”这句名师教诲据说让欧阳锋放弃了制毒术士这个职业而转投练起了蛤蟆功。道理是有的，学什么功夫要先练下盘，应援团们也是如此来训练的，马步其实是大多数中国武术门派所采用的基本的桩功训练，通过马步来调节“精、气、神”，应援团便是在马步姿势下，凝神静气继尔一吼惊人，才有得后面的精彩训练，不管怎么说，马步是必须修得的基础，在应援团中更是被升级为每次应援的开场姿势，可见他们对中国武术的理解已经到了一定程度了。



▲孤高应援团的马步扎得还真是有模有样。

应援功夫第2招 吼



吼分两种，一种是火气攻心不能自已，大喊出来，此乃凡夫俗子之吼，此种吼因无内气支撑加之耗气过大，往往会伴有大脑缺氧的不良反应；另一种则是有充分准备：深吸天地之气沉于丹田，气神凝静而心空若广袤宇宙，突然大吼一声如天地炸裂混沌初开，不但震撼到了对手，同时也给己方增加了数倍的士气。《三国志·蜀书·张飞传》记载张飞于当阳桥大喝拒敌，乃是吼功的最早历史记载；北宋大才子苏轼也曾赋诗盛赞友人陈季常之妻柳氏的大吼神功并美其名曰“河东狮子吼”，这说明此功夫男女皆宜。视士气为第一目标的应援团们，吼必定成为人人必修的一个课程，一开场就“哈”的一声，让人不得不热血沸腾起来。

当然，在应援团之中的等级不同也代表着使出的狮吼功功力的不同，年轻的团员们往往在士气上不如长辈。就拿我们可爱的新进团员菊池新太他们来说吧，他们出场的“一、二、三”清楚干脆，台词念得不错，可是论底气和团长老大们比起来就要差远了。



▲百目鬼和鬼龙院团长们的一声呐喊，不但具有攻击力，还附有给新人补血的特殊能力，真是加油打气的佳品。

应援功夫第3招 拳





人类在进化中，形成了灵活的手，而手除了可以使用工具，还可以握成拳头来格斗。普通人出拳，以力硬碰，仅伤及皮毛；高手出拳，则是以气推拳，直伤脏腑。拳的杀伤力强而且迅速直接，各国的格斗散打技能中都少不了拳法。应援风格粗犷大气的孤高团，必修功夫中自然也少不了力度魄力十足的拳法。应援团扎了马步调节了精气神，再大喝提升士气后，使用速度感力度感十足的应援拳来……应援，毕竟应援团的目的是鼓舞而不是用来打架嘛，可真要打起来，相信也不会有人吃得消他们这一拳的。其实高洁团员们也用拳，只是用的没有孤高们频繁，也没有他们有威力，毕竟人家是以优雅为主线的嘛，动作不能太粗鲁，这样不好，是吧。



应援功夫第4招 掌

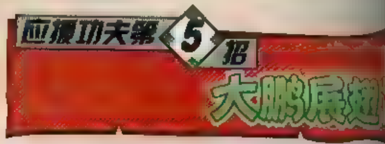
和拳的以硬伤人不同，掌更强调气走全身后的内功，内练一口气，外练筋骨皮，掌若练成，打上直接就是内伤。星爷的一记“如来神掌”打得火云邪神磕头认错，充分体现出了掌的威力所在。什么八卦六十四掌、排云掌、乾坤大挪移等等都是练武之人梦寐以求的绝世武功。而应援团中，高洁应援团使用的更多的便是掌功——当然，也和孤高的拳法一样，这掌法也是用来应援而不是用来打架的。掌法最炉火纯青的自然是鬼龙院老大，那掌打得如梦如幻，独有的披风更展现了神一般的气质。这种掌法一旦使出，带给人们的是种精神上的升华，头脑无论再怎么混乱都会在刹那间清醒起来，大大提升了应援效果。





▲鬼龙院的梦幻如来神掌。

应援功夫第5招 大鹏展翅







大鹏展翅是应援团们的王牌，无论是孤高还是高洁，甚至是节拍特工们都毫不犹豫地选择了这个动作作为自己团队的标志。其代表的含义也是深远而且积极向上的，展翅高飞的雄鹰，正如应援团们要带给大家的信念一样，他们真诚地希望所有人都能以积极乐观的心态来面对世界。当然了，如果实在不行了，就大声喊：“应援团”或者“HELP”吧。

有关应援团的修炼功夫就爆料到这，俗话说，三百六十行，行行出状元，应援行业虽然是鼓舞他人走出困境，但同样要面临着激烈的行业竞争，为了在竞争中立足市场，各种创意便应运而生，而作为以舞蹈为主的应援，加入武术功夫的成分，无疑更热血更鼓舞人心，这次的拆析就到这，有机会的话还会继续拆析其他的必修功夫。



超级大战争DS 毁灭日

◆Nintendo◆SLG

所谓的世事难料，半年前本作的官方消息让本人感觉风格大变。到玩上时更发现，“《大战争》系列”果然又脱胎换骨了。

最直接的转变莫过于兵器的绘制，当初从GB、GBC版发展到GBA版，“《大战争》系列”就彻底改头换面了一把，这次也一样，完全摈弃了前三作的Q版画风，战斗画面也改成上下屏幕各显示一方，使得战斗画面极具魄力。在看官方图片时曾以为自己对双方分处上下屏的战斗画面需要一段适应时间，可实际玩时发现竟然根本没有任何的异样感。不过画面的不足仍然有，最明显的就是色调整体偏灰，虽然这与本作同样改头换面的灰暗世界观相呼应，但比起前三作，本作整体上的色调还是显得单调。

脱胎换骨的不仅有画风和世界观，还有战斗单位，核坦克、隐型战机、快艇等被去掉，但新加了不少新兵器，并给战列舰、航空母舰、装甲车进行了全新的设定，这使得本作的战斗变得非常新颖，新兵器新设定使得本作的战斗兵器间有了新的平衡，也使玩家前几作积累的战术经验只可以借鉴但无法照搬。

指挥官（CO）的变更也堪称是脱胎换骨，也许是原本越来越夸张的CO能力继续发展会更离谱吧，所以本作的CO才会有如此大的变更。一方面，CO技能普遍难以实现一发逆转；另一方面，指挥范围的设定也让玩家在指挥范围和CO特技间做出选择和思考。

不能不说的是Wi-FI功能，玩家终于不用再为身边找不到人对战而发愁了，不过还是要有上Wi-FI的条件，“拉郎配”式的全球模式随机对战很不错，每次战斗都有面对不同对手的新鲜感。支持了Wi-FI的《大战争》，也终于从玩家与电脑间的战争顺利进化为玩家与玩家间的战争。

评论人：WFG　评分：8

凉宫春日的约定

■NBGI■AVG



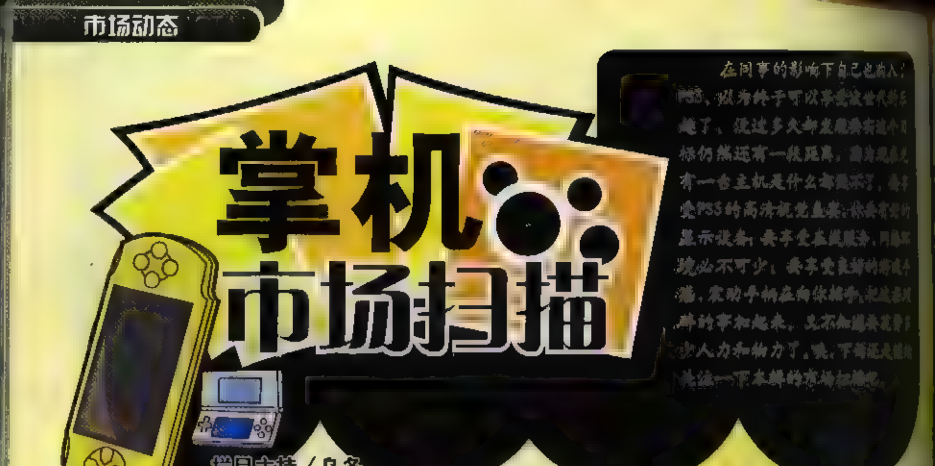
说到《凉宫》这个红透了半边天的系列，现在估计已经是无人不知无人不晓了，甚至于在极短时间内引发出一股热潮，使得SOS团名声远扬。毫不夸张地说，团长的号召力在凉宫迷心目中绝对能顶得上千军万马。有了这个大前提，凉宫游戏化几乎是板上钉钉的事情，于是乎，广大凉宫迷终于迎来了这款PSP游戏《凉宫春日的约定》。

游戏实现了全程语音，光看到这些熟悉的面孔张口说出那些似曾相识的话语，就够让粉丝们欢呼雀跃的了。而SOS系统的引入更是首创了一种全新的画面表现手法。通过2D画面的不断重叠实现了一种似真亦幻的3D感觉，不仅十分生动传神地表现出各个角色细致入微的面部神情，更带给玩家一种介乎于3D和2D间的全新体验，立时新鲜感倍增。

作为一款AVG，本作的系统实际上相当的普通，玩家扮演的就是“《凉宫》系列”的吐槽王阿虚，通过不同的选择项在不同时间和不同的角色对话，从而发展剧情，最后找到问题所在，成功解决“永远轮回”的一天……不过，如果游戏只是这么安排，那就太没诚意了。看看可怕的十多个完全不重复的结局，还有迷你游戏以及多到吓人的CG画，真要把这些都完成了，那可绝对是一件超级谋杀时间的体力活。

当然，作为一款AVG，《凉宫春日的约定》也存在着不足之处，比如SOS系统对话中无法按键快进，浪费了时间也影响了游戏的流畅度。而这类游戏的通病——过于FANS向的问题也是显而易见的，在凉宫迷眼中它是块宝，或许到了旁观者手里就只是一根草。作为国内玩家而言，最麻烦的估计就是日语的问题，很难想像，看不懂日语的玩家如何有激情把这游戏通关。

评论人：古梓　评分：7





开学、买机在3月里成为了学生玩家的首要两件大事，每年这个时候，都是市场较为活跃的时期，因为玩家在累积了一定的“弹药”后，都会选择在手头资金还充裕的时候出手。而广大商家也是深谙其道，为迎接这一时刻做了充足的准备。

今年的游戏市场和往年相比最大的不同就是春季涨价热潮迟迟不退，直至完稿为止，大部分主机的价格仍居高不下，甚至还有继续上升的趋势，当然这也可能跟消费者日益增长的消费水平有关。

PSP的价格比过年的那段时间有所回落，但整体价格还是偏高，同时深红色出现了暂时性的缺货。黑、白、银三种颜色价格都在1420元左右，新出的薄荷绿也已经到货，不过价格比先出的几款颜色贵了将近100元。

NDSL由于进货难和批发价格比神游行货略高等不利因素，导致很多商家都不太愿意进NDSL，销售方面也都是以IDSL为主。因为有着价格和语言上的两大优势，玩家在选购时也比较偏向于后者。现在一台IDSL的单机价格普遍在1090元左右，根据颜色的不同可能还有20～30元的浮动。笔者在走访的时候发现只有少数几家大型的电玩店仍在坚持卖NDSL，而价格都在1150元左右。

如果你是前文提到那种玩家，建议这段时间还是继续观望为好，当然如果你不介意那一点差价，也可以马上出手，毕竟现在货源充足，选择的自由度也比较大。

江西恐龙 广州

如果各位读者朋友有留意日本方面的掌机销售情况的话，便会发现一个有趣的现象。从2007年下半年2000型PSP发售，一直到2008年初，这半年左右的时间里，PSP的每月销量都在稳步增加，甚至连续数次出现周销量超越NDSL的情况。和往年的销售成绩相比，现在的PSP可以说是相当成功。这里面的原因也许和PSP－2000型的改进或游戏的带动有关。但不管如何，现在这款掌机没有一丝的败意，并且似乎正在迎来第二春。

这一系列事件对我国的游戏市场的影响也是很大的，首先大家都知道香港方面的游戏消费情况和大陆比较类似，大量传统玩家争相购买PS3和PSP。而大陆的游戏进货渠道实际上几乎受香港控制，不管大陆的需求量有多大，反正香港方面热销的话，那么批发价格就降不下来。

Sony系主机从过年那段时间一直到现在都处于热销状态。3月初，广州PSP－2000的零售价仍旧保持在1398元不变。其中黑、白、银为1398元，粉红、粉紫、粉蓝为1448元，深红版为1680元，而新颜色薄荷绿则卖1580元。

记忆棒方面，7727M的8G组装记忆棒还是无法降下来，目前游戏店的普遍售价为470～500元。而3839M的4G高速记忆棒售价为220～240元。2G记忆棒现在版本比较混乱，同样是高速卡的外观，却分低速芯片和高速芯片两种货，而批发价格从6X元到8X元都有。因此笔者建议大家目前不要购买2G记忆棒了，以免上当。

NDSL方面，主机仍然是IDSL当道，售价为1080元，烧录卡目前仍是R4和DS TT占主流，售价分别为240元和220元。金士顿2G行货TF卡售价为90元，2G的组装TF卡（所有品牌都有）售价为75元。



PSP-2000型发售至今已经大约半年光景了，这段时间里虽然业界都对它好评不断，但实际上瘦P的销售并不算一帆风顺。

由于对2000型固件的破解一直以来十分顺利以及新型号主机上市间隔时间短的原因，翻新和硬降等龌龊的问题已不再是消费者的心病，但是随之而来的各种关于主机售后的问题却比1000型时期多出不少。相对于主机的改进，组装记忆棒的质量仍是良莠不齐，PSP-2000频繁出现了记忆棒插槽与记忆卡棒不匹配的情况。除此之外，还有部分主机出现了外接扩展接口漏电，LR键触点断裂等各种问题，让人很是头痛。

和1000型一样，PSP-2000型也根据发行地区的不同将主机分为从2000到2007这8种版本，于是国内也就有了诸如“日版”、“港版”、“美版”等称呼。客观来讲个版本之间其实不存在差异，但是如果多台多版本主机进行比较的话，会发现日版主机相对“品相”更好。在实际购买时，由于我国PSP皆为水货商品，过境时往往要将主机与包装盒分离，待入境后再重新包装，因此也就造成了主机机身条形码与包装盒条形码不对号的“正常现象”。所以在价格相近的情况下玩家多会考虑购买日版，这也造成了其他版本主机遭冷落的现象。

近一时期PSP-2000价格略有下降，单机在1400元左右，粉色系列批发价要贵20到50元，所以实际的成交价会在1500左右。NDSL则又出现了断货现象，倒是IDSL自春节以来货源充足，价格不升反降（批发价1030元），让商家和玩家都尝到了行货的甜头。



近日，西安的电玩市场可以说是“风调雨顺”。随着各大院校学生陆续返校，电玩市场掀起一片波澜，笔者在走访中看到有不少新的电玩店悄然开业，电玩市场竞争日趋激烈。

PSP方面，主机价格稍微有些回落，六款颜色都在1380元左右，深红色断断续续供货，价格在1580元左右，新出的薄荷绿版也已经到货，当然新色系的主机刚出时价格会比其他色系价格略高，价格为1650元。新商品摆在货架上一下子就能吸引买家的目光，笔者也曾拿起来仔细端详了一下，虽然整体是和以前的版本的一样的，但细看之下就会发现机身微微地透出金属的气息，就像名字一样给人清凉的感觉。

记忆棒方面价格稳定，组装8G卖520元，组装4G高速卖240元，在这里提醒一下各位读者，因为近期市面上出现了一批假高速的4G记忆棒，就是说包装和普通高速4G并无两样，但里面用的却是低速的芯片，许多商家为了谋取利益往往就会不加说明当成真高速来卖，所以在购买时自己一定多加留意，有条件的话最好是当着商家面测了速才走。

任氏掌机价格波动不大，中国龙限定版目前尚有存货，想收藏这款具有特别意义的主机可要尽快出手了哦！和NDS配套的烧录卡方面，R4普遍缺货，有货的商家也打出了比原来稍贵的260元。DS TT价格相比过年时也有所回落，在220元左右。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	IDSL	NDSL	NDS	GBM	MSD（4G高速）	MSD（2G高速）
广东广州	江西恐龙	1398	1150	1080	—	—	—	220	90
广东深圳	久圣电玩	1420	[illegible]	1070	1150	—	[illegible]	220	90
北京	绿洲电玩	1400	1050	1050	1080	1100	550	200	105
陕西西安	快乐多电玩	1380	—	1050	[illegible]	[illegible]	420	240	100
安徽合肥	红星四海电玩	1350	1200	1050	1100	600	380	180	100
浙江杭州	江城[illegible]电玩	1450	1200	—	1150	—	—	220	100
福建厦门	快乐多电玩	1450	—	1100	—	—	480	250	—
山西太原	[illegible]电玩	1420	1200	1150	1000	—	600	230	140
天津	MARS（战神）	1390	1280	1060	1100	—	—	280	—

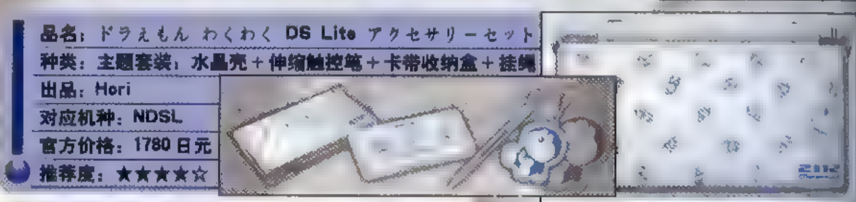


三月是开学的季节，许多学生玩家们又回归到校园生活当中，开始了新学期充实而又紧张的学习生活。相信一款便于携带的掌机保护包在这个时候也成为学生朋友们最需要的周边产品了。在本辑"硬件短消息"当中，Raeca为大家带来了几款颇有特色的新款保护周边，让大家挑选到满意为止。同时，Raeca还要在这里建议大家，一定要合理分配学习与游戏的时间，适度放松有益于提高学习效率，不过过度放纵可是会荒废学业的哦。

文 Raeca

来自童年的温馨回忆——"哆啦A梦"主题套装

品名：ドラえもん わくわく DS Lite アクセサリーセット
种类：主题套装：水晶壳＋伸缩触控笔＋卡带收纳盒＋挂绳
出品：Hori
对应机种：NDSL
官方价格：1780日元
推荐度：★★★★☆



为配合2008年3月6日上映的剧场版动画《多啦A梦与大雄 绿巨人传说》以及同名NDS游戏的发售，从不放过热门游戏主题周边的日本Hori也借此机会与小学馆联合推出了这款"多啦A梦"主题套装。套装采用多啦A梦的经典颜色蓝色作为主色调，并在其中的水晶壳、伸缩触控笔、卡带收纳盒以及挂绳上都绘制了精美的多啦A梦形象和LOGO。

套装内的水晶壳采用开放式设计，在卡槽和开关等位置专门留下了开口，能够在不取下外壳的情况下直接进行游戏，十分方便。而能够容纳6枚卡带的收纳盒采用上下双层设计，能方便地将游戏卡进行归类携带，对于喜欢收藏正版游戏的玩家来说，无疑也是一款相当实用的周边。

套装内附带的伸缩触控笔在标准长度下和普通的NDSL触控笔规格相同，能够收入NDSL主机中方便携带，而拉伸后则能很好地提升触控笔手感，便于游戏操作。被制作为多啦A梦形状的挂绳无疑是套装中最为耀眼的一件周边，不仅正面的2008版多啦A梦形象更加可爱动人，背面的液晶屏专用屏擦更是玩家的好帮手，细腻的绒质表面可以清理屏幕表面的污渍，保持屏幕光亮如新。

3月6日，看多啦A梦电影，玩多啦A梦游戏，用多啦A梦"限定版"NDSL，FANS恐怕都要激动不已啦。



经典保护包推出新款迷彩色

品名：インナーポーチポータブル
种类：保护包
出品：Hori
对应机种：PSP-2000
官方价格：780日元
推荐度：★★★☆☆

作为目前最受欢迎的周边制造厂商，Hori一直致力与新款周边的研发及推广，让玩家在游戏当中得到更好的体验。这款来自Hori的迷彩保护包并不是新产品，而是在原有产品的基础上改进而来的迷

彩版。简约大方的设计风格是该系列的重要特色，由于采用了简洁的线条，再配合全新迷彩布料，显得朴实而富有质感。

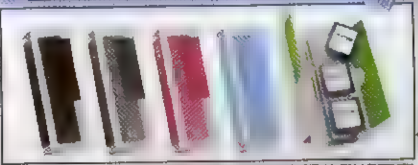
保护包的外层采用尼龙材质制作，经久耐用而不容易变形，适合户外使用；而保护包的内部则采用绒布内衬，有效地保护主机外部漆层不受刮损。内部除了可以容纳一台主机之外，还可以再放置一张 UMD 光盘。这次推出的迷彩保护包同时对应 PSP-1000 与 PSP-2000 型主机，并且共有两种主题色彩，分别是迷彩绿以及迷彩灰，玩家可以根据喜好自行选择。



正版爱好者的收藏包

品名：DS カードファイル 12
种类：收纳包
出品：KeyFactory
对应机种：NDS
官方价格：700 日元
推荐度：★★★☆☆

尽管现在相当一部分玩家选择使用烧录卡进行游戏，然而还是有许多的正版爱好者热衷于收藏自己喜爱的正版游戏。随着不断的积累，如何收藏越来越多的游戏卡也成为一个问题，而想要带更多的游戏出行，显然不可能连同巨大包装盒一同携带。这款来自 KeyFactory 的 NDS 游戏卡带专用收纳包，便很好地解决了正版玩家们的烦恼。这款收纳包和平时常见的钥匙包一般大小，表面采用超轻量的PET树脂制作，具有极好的抗磨损能力，能够收纳 12 张游戏卡。为了满足各种口味玩家的需求，KeyFactory 在这款保护包上采用了一贯鲜亮的颜色来进行装饰，共有褐色、灰色、桃红色、水蓝色与苹果绿这五款颜色可选。每一枚游戏都被独立的



小袋所分隔，在携带时能避免卡带之间的碰撞和摩擦。对于经常要出行的玩家来说，是再好不过的携带周边了。

视频输出主机支架

品名：PSP-2000 专用クレードル
种类：支架
出品：Sony
对应机种：PSP-2000
官方价格：4800 日元/6500 日元（同捆视频线）
推荐度：★★★★★

为了让玩家们能够放开双手轻松惬意地享受 PSP 所带来的精彩影音体验，许多周边厂商都已经推出了各式各样的精美支架产品。现在，Sony 也推出了一款官方支架产品——遥控充电支架（PSP-S360）。将 PSP 安放在支架上进行充电的同时还能输出视频、音频信号，使用附带卡片式遥控器还可以遥控 PSP 主机进行影音的播放、暂停、倒退、快进以及主机待机操作。

支架两侧设计有透明档板，用于固定主机，在右侧档板上的镂空设计可以方便地对电源开关进行操作。在底座的正面设计有用于遥控操作的红外线接收窗口和PSP/TV显示指示灯；在底座上方则有用于连接 PSP 线控、电源的接头，而在底座背部则是电源接口与视频线接口，在使用时需要将随主机包装内附带的电源适配器以及另外购买的视频线插在底座上，方可实现充电及视频输出功能。



支架将于 2008 年 4 月 24 日正式发售。其独立包装的售价为 4800 日元，而与 PSP-2000 专用D端子视频线同捆套装的售价则为 6500 日元。

SP评测室 精钢伴侣，卡登仕 PSP-2000 专用新版铝壳点评

品名：Alumor Metal Case For Handheld Game Console
种类：保护壳
出品：卡登仕（CAPDASE）
对应机种：PSP-2000
色彩：银色、黑（灰）色、浅蓝、粉色、红色、金色
建议零售价：98 元
推荐度：★★★★★
优点：用料考究，做工精湛，铝壳+硅胶套+屏幕盖的设计保证万无一失，是主机的可靠保护器材。
缺点：个别之处的细节有失水准，安装后无法操作 Wi-Fi 开关、无法查看电源指示灯。

卡登仕作为国内顶尖的游戏周边制造商，在金属、尤其是铝制周边开发上由着不凡的造诣。在上个月，卡登仕推出了他们第一款对应PSP-2000型的保护壳产品——“新版PSP铝制保护壳”，这款铝壳采用了与先前介绍的黑角刚柔战甲相似的设计，外层采用坚固而不可伸缩的材料，用于抵挡锐器对主机造成的冲击，而内层则使用柔软而富有弹性的材料，来吸收撞击时的能量、保护机身不被坚硬的外层材质磨损。

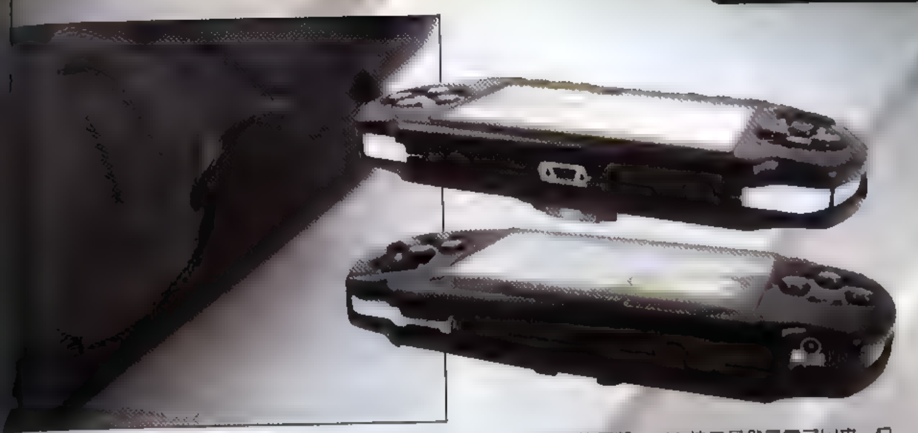
这款铝制保护壳的外层“覆甲”采用阳极氧化处理的铝合金制造，使用硅胶套作为内衬，利用铝壳与硅胶套各自的优点，取长补短，构成可靠的防御体系。产品外部的铝壳几乎覆盖了主机的表面，任何尖锐的物体都休想透过它伤及PSP，这一点是使用硅胶套无法达到的；而内层的硅胶套则有效防止了铝壳受到较大外力冲击时，外力经由铝壳的硬性传导直接作用于机身而造成主机的损坏，并且还能避免铝壳的边缘与PSP直接接触而磨损主机表面的烤漆材质，这些也是单独使用铝壳所无法比拟的。



卡登仕的这款铝壳采用透明吸塑对折包装，通过包装玩家就能直接观察到内部的铝壳，而在选购时也可以取出试用，感受一下铝壳的材质与手感，让玩家能够买得称心如意。打开包装，可以看到已经组合好的铝壳和硅胶套，以及附赠的挂绳。只要根据拆开的步骤重新组合，便可完成安装过程。



铝壳并不是上下通过转轴相连的整体，而是独立的两个部分。上部采用近乎全镂空的开放式设计，下部则除周围接口外完全封闭，因此安装铝壳后UMD 舱盖就无法打开了。产品在背部设计了一个可以拆卸的折叠式电影支架，用PSP看电影倒是方便了许多。两块铝壳的做工精细，边角圆滑且无毛刺，不会伤到机器，也不会在安装时伤到指头。



与其他厂家的硅胶套有所不同，卡登仕的硅胶套均有附带颇具特色的透明屏幕保护面盖，让机身被柔软的硅胶套保护的同时，硕大的液晶屏幕也不会被冷落。产品硅胶套的做工也不一般，是目前市场上最薄的一种，仅有信用卡的厚度。将机身套上硅胶套、装好屏幕保护面盖，便可以开始安装铝壳了。在安装时需要注意铝壳边沿的咬口，只有正确的咬合才能顺利完成安装。



安装之后可以发现，除了底部的音量等功能键被硅胶套裹在里面以外，方向键、L/R键、△□○×键以及滑杆等主要操作部件均可直接操作。同时，为了保证耳机的正常使用，音频接口也被特意镂空出来。开机试玩，屏幕面盖的透光效果优异，与贴膜相比虽然略有差距，但还是可以接受的。不过使用过程中，Raeca发现，充电／电源指示灯却没有镂空，尽管并不影响使用，但看上去总觉得少了点什么。



在主机的顶部，USB接口虽然暴露了出来，但却由于两边的固定孔被挡，所以摄像头、GPS这样的外设就无法使用了，仅能连接USB数据线。而且Wi－Fi开关也被覆盖在铝壳下，如果想要联机还需要打开铝壳才能触及网络开关。除此以外，左侧的记忆棒插槽与右侧的电源开关都能正常使用，底部的线控与电源接口也被充分暴露了出来。

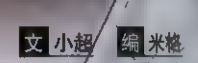


铝壳背部附带的折叠式电影支架设计也相当考究，首先它的底部使用硬质塑胶材料，比直接使用铝合金要防滑、稳固、不易划伤桌面，而在铝壳的两侧设计了防滑凸起，增加摩擦，不会发生由于光滑平整的金属质地而导致主机脱手的惨剧。

总评：

在众多的保护周边当中，这款卡登仕铝壳的质感和实际功效非常不错，二合一的设计（面盖属于硅胶套）能有效保护主机。整款产品坚固、美观，同时手感也相当不错。但也因为采用金属的缘故，与水晶壳等保护产品相比，价格就要昂贵许多，近百元的门店价，一般玩家可能较难接受。

玩转NDS



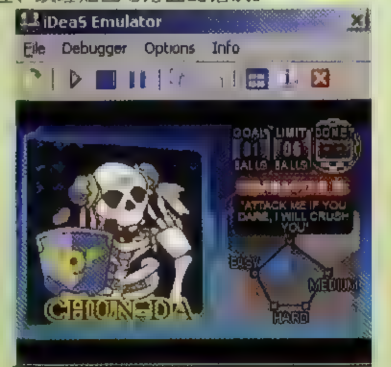
NDS软件学院

VOL.22

软件新闻

iDeaS新版推出

电脑上的NDS模拟器iDeaS于1月18日推出V1.0.2.2版。新版加入了DLDI插件，支持AceKard的DLDI功能，提升了对自制软件的兼容性；加入了对CPU循环的支持，提升了游戏运行速度；修复了存档导入、插件管理、纹理贴图等方面的错误。



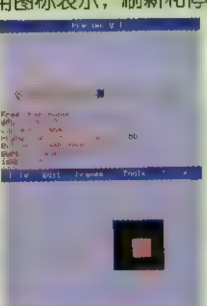
iFile新版推出



NDS用文件浏览器iFile于2月28日推出V1.12版。新版加入了在上屏显示文件总数目的功能；按B键可以回到上层文件夹，加入了删除按钮，修复了文件显示方面的错误。iFile的界面很漂亮，运行后，我们可以浏览烧录卡内存中的所有文件。在文件夹上按A键可以进入下级目录。删除按钮位于下屏的左上方，点击选中的文件后，上屏会出现提示信息，按A键确认删除，按A键以外的其他键取消操作。目前，软件尚未实现复制、粘贴、新建目录等更复杂的操作，期待作者改进。

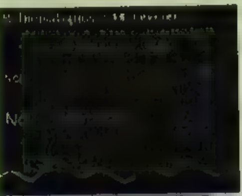
Bunjalloo新版发布

NDS用网页浏览器于2月中旬发布V0.5.3版。新版加入了反馈信息功能，在点击链接、按钮等时都会有反馈信息；新版还加入了收藏夹功能，用户可以将喜爱的网址保存下来，但功能还很初级；加入了用不同的颜色显示点击过的链接；工具条可以手动显示或者隐藏，在线状态用图标表示，刷新和停止浏览功能用按钮表示。新版还修复了浏览中的一些小错误。使用中，按START键可以输入网址，按SELECT键则能移动工具条，点击工具条的箭头能显示或者隐藏工具条。



《Le Compte Est Bon》新版公布

NDS上的算术小游戏《Le Compte Est Bon》于2月15日推出V0.3版。新版加入了额外的标题，有三种难度供玩家选择，在游戏结束后会显示演算结果。游戏的规则并不复杂，但难度却不小。屏幕下方会出现6个数字，屏幕上方则显示演算结果，我们要做的是将数字通过＋、－、×、÷进行组合，最后的计算结果要与上屏要求的演算结果相同。



《Open Transport Tycoon Deluxe DS》新版公开

由著名电脑游戏《运输大亨》移植的《Open Transport Tycoon Deluxe DS》于2月中旬发布Alpha 5版。新版基于r12083版进行制作，加入了立体声音效，但发声会占用额外的内存；可以正常保存系统设置了；修复了截图保存问题，可以正常截取图片并保存为BMP格式了；加入了数据读取和退出界面。《运输大亨》是一款很优秀的模拟类游戏，这款NDS移植版也做得有模有样，朋友们可以尝试一下。



软件学院

软件名称：jEnesisDS
最新版本：V0.6
软件作者：Dittiman
官方网站：http://www.workingdesign.de

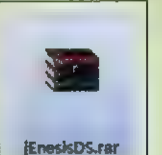
NDS再玩MD游戏 jEnesisDS使用教程

对于国内的很多玩家来说，MD并不仅仅是一款游戏机，而是一种对游戏的纯真感情。FC末期的时候，正是世嘉公司的MD将我们带入了16位时代。看到电视屏幕上多层次、大人物、不输于街机的游戏画面，那时给人的震撼简直无法用言语来表达。PicoDriveDS让NDS玩家再度体验到MD游戏的乐趣，如今，我们又多了一个选择，它就是jEnesisDS。jEnesisDS是一款同样优秀的NDS专用MD模拟器，有着较高的模拟度，可以流畅地运行不少游戏，还能够发声，界面也很漂亮。下面就让我们一起看看jEnesisDS的具体使用方法。

安装

1

从网上下载JEnesisDS并在电脑端解压缩。



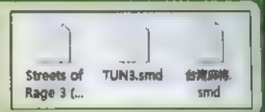
2

将JEnesisDS_0.6.nds拷贝到烧录卡存储卡根目录中。



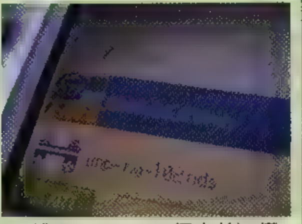
3

将.smd或.bin的MD游戏ROM文件拷贝到烧录卡存储卡的任意目录内。注意，JEnesisDS无法识别中文，如果ROM文件是中文文件名则会显示为乱码。



使用





打开NDS，找到JEnesisDS程序并运行。

2



上屏会显示软件LOGO。

3

接着，下屏显示文件浏览器，按A键进入下级目录，按B键返回上级目录。



NDS按键	功能
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
←	跳到第一个文件
→	跳到最后一个文件
A	进去下级目录
B	返回上级目录





找到ROM文件，按A键确认。

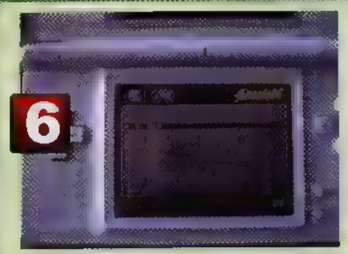
5



稍后游戏开始运行。

NDS按键	MD按键	NDS按键	MD按键	NDS按键	MD按键
↑	↑	B	B	R	Z
↓	↓	X	X	START	START
←	←	Y	A	SELECT	进入文件列表
→	→	L	Y	L+R+START	MODE
A	C				

6



英文	说明
Now Playing	当前正运行的游戏文件名称
ROM Size	ROM文件容量
ROM Checksum	ROM检测值
ROM Type	ROM类型，SMD或BIN

下屏会显示游戏的相关信息。最下面一行则会显示游戏的运行帧率、制式以及游戏版本等。

7

游戏中点击下屏会暂停游戏，再按SELECT键则能够继续游戏。游戏中按SELCET键回到文件列表，文件列表中按A键运行其他游戏，按SELECT键则继续当前游戏。



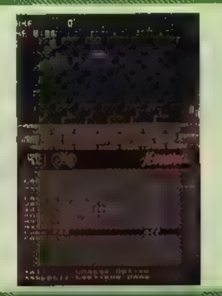
8

点击下屏最下方的State Slots可以实时存储游戏进度。进度分Ⅰ、Ⅱ两个档位，点击后会出现相应菜单，Save是即时进度，Load是读取即时进度，Cancel则是取消操作。



9

点击下屏上方的手柄按钮进入设置界面。用十字键的上、下移动光标，按A键改变项目值。一般情况下保持默认即可。如果发现部分游戏无法运行，可以尝试将其中的H-INT Emulation由原来的Auto改为On。





jEnesisDS的整体效果不错，不少游戏能以较快的速度运行。但使用中也发现了一些小问题，比如某些游戏无法正常存档、出现爆音等等。希望开发者能够继续新版本的研发，让jEnesisDS模拟效果更上一层楼，带给我们完美的MD游戏感觉。

一口气给Wii买了不少小配件，什么枪啊、球拍啊，买来之后却发现不适合自己。别说手感的问题，就是装来装去也够麻烦。玩了N多Wii游戏后，发现锻炼的都是上身，莫非下身的锻炼只能靠Wii Fit？老任赚钱的花样还真多呢。最后祝大家新学期学习顺利。

烧录卡新闻站

VOL.28

文 小超 编 米格

进入3月份，市场上的烧录卡缺货现象开始缓和，烧录卡的价格正逐渐回到正常状态。下面一起看看近期的烧录卡新闻吧。



厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR、G6DSR新内核发布

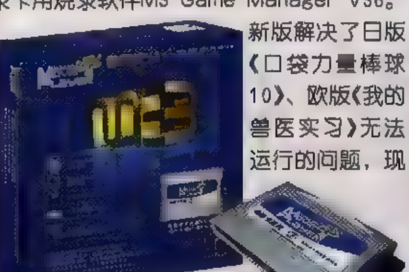
Gbalpha于2月21日推出M3DSR、G6DSR用V3.0 X内核。新内核对虚拟Clean ROM驱动的F-Real系统进行了升级，新增6种智能规则判断，进一步提升了游戏的兼容性和稳定性；修正了日版《天外魔境2》片头死机、



日版《幸存少年 小岛的大秘密》山洞中死机、韩版《韩国常识DS》总是出现相同题目的问题，现在三款游戏均能正常游戏；解决了日版《马里奥与索尼克 北京奥运会》、《模拟人生2 生存游戏》无法软复位的问题；解决了美版《小狗乐园》无法运行的问题。另外，自动中文名称显示对照表支持到NDS第2037号ROM。

M3新烧录软件推出

Gbalpha于2月22日推出M3 SLOT-2端烧录卡用烧录软件M3 Game Manager V36。新版解决了日版《口袋力量棒球10》、欧版《我的兽医实习》无法运行的问题，现在能用快速载入模式进行游戏；解决了欧版《法拉利挑战赛》、欧版《BEN10 地球守护者》只能使用安全模式运行的问题，现在同样能够使用快速载入模式了；修正了日版《马里奥与索尼克 北京奥运会》、德版《我的兽医实习》无法软复位的问题。新版还更新了一指通智能库，NDS第2037号之前的所有NDS ROM都能自动配置强制读取并显示中文游戏名称。



同日，Gbalpha发布了G6用烧录软件U-DISK Manager V5.0，更新内容同M3 Game Manager V36。

M3DSS新内核推出

Gbalpha于2月21日推出M3DSS用C14内核。新内核解决了美版《迈阿密之夜 单身贵族》无法正常运行的问题。R4小组也于2月19日推出R4DS用V1.16内核，更新内容同M3DSS C14内核。





厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard R.P.G.新内核公开

著名游戏、日版《牧场物语 灿烂阳光与同伴们》推出后，不少玩家发现卡带运行游戏时会出现无法正常存档的错误，存档的时候NDS会死机，但读档却没问题。而且AceKard+运行游戏也没问题。为此，AceKard小组于2月27日推出了AceKard R.P.G用内核补丁，完美解决了这个错误。



EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V 新内核推出



EZ小组于2月26日发布EZFlash V用内核V1.71 Test2。新版修正了日版《DS简单系列 VOL.32 僵尸危机》、日版《赛马手册 马之助2》的运行问题，解决了混合模式下《无暇传说》默认跳过片头的错误，还修正了resetsp.bin中欧版《新超级马里奥兄弟》数据错误的问题。



厂商网站：http://www.neoflash.com

R6 Motion新内核发布

NeoFlash于3月1日发布R6 Motion烧录卡金版、银版用V3.0.0265内核。新版加入了对子目录的支持，修复了使用SDHC标准TF卡时的读取错误；改善了对DLDI的支持，提升了自制软件的兼容性；支持R6 金版功能菜单，对读取代码进行了优化。从图片中我们可以看到，R6 Motion支持竖向显示，这倒是比较有意思的一个功能。



EDiy

厂商网站：http://www.ds-link.net

最便宜SLOT-1烧录卡出现

自从1月份，EDiy对DSLink的内核以及烧录软件进行了又一次更新，大家对DSLink的关注又多起来。春节后，DSLink的价格进一步下调。目前比较普遍的价格是120元，某些地方甚至逼近100元。而以低价著称的DSTT以及内置闪存芯片的N-Card售价都在160左右。DSLink已经成为最便宜的NDS用SLOT-1烧录卡，比起发售初200以上的价格下降了一半。DSLink并非三免烧录卡，但功能不俗，对兼容性没有过高要求的朋友可以考虑购买。



NDS烧录卡金手指使用综合教程（下）

文 寰仔 编 米格

在上一辑中，我们为大家介绍了如何制作R4、M3DSS、DS11以及M3DSR的金手指数据库，它们最大的特点就是通过一个金手指数据库文件记录多个游戏的金手指代码，而通过在代码中写入每个游戏的内部名称和CRC32码来在启动游戏时在数据库中匹配相应的金手指代码。而还有一类烧录卡则采用了与之完全不同的形式，下面我们就来继续学习这类烧录卡的金手指使用方法吧。

采用单个游戏金手指文件的烧录卡

除了使用金手指数据库的方式外，还有一些烧录卡则采用了针对每个游戏添加独立的金手指文件的形式。玩家通过将与ROM同名的金手指文件放置在与ROM相同的文件夹下，在烧录卡启动游戏时就会自动识别到金手指文件并将其中代码载入了。使用这种方式，每个金手指文件中只须记录同名ROM的金手指代码，而无需记录游戏识别信息，中间的操作过程自然也简单了许多。SCDSO、EZ5、AceKard R.P.G以及DSLink都支持这种方法，只是各自使用的代码格式略有区别，下面我们就来看看它们的使用方法吧。

AceKard R.P.G 金手指

从4.03内核开始，AceKard R.P.G正式支持金手指功能。但AceKard并没有在主页上提供金手指代码的下载，还好AceKard R.P.G本身支持AR Code的金手指代码，网上AR Code很多，制作起来并不麻烦。我们可以将获取的AR Code金手指代码制作成AceKard R.P.G卡带能够识别的金手指文件。



金手指文件制作

Game ID: A8TE-21EF4F90-1049cc1d-C9BA40D5

Platform: Nintendo DS
12 Codes Found
SPACES REMAINING / MOVE CODES:

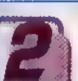
Press SELECT for 99 Spaces to Move Remaining
94000130 000003fb
222beac2 00000064
d0000000 00000000

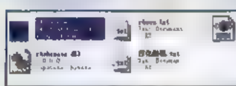


Press SELECT+L to End Move (Player)
94000130 000001fb
222beac2 00000001
d0000000 00000000



AR的金手指代码在网上很容易就能找到。以上是AR标准金手指代码，我们可以看到Game ID等前缀信息。





而AceKard R.P.G使用的金手指代码实际上就是AR码，只不过要进行一些格式上的修改。对于AceKard R.P.G来说，Game ID等信息并无用处，我们在制作的时候可以直接删除。制作方法是在电脑上新建立一个文本文档，然后将AR代码复制进来。然后再在功能说明前加上符号@或者符号#即可。



以下是NDS游戏《最终幻想IV》转换好的AceKard R.P.G金手指代码。我们可以看到在符号@以及符号#后跟的是金手指功能说明，下面一行就是金手指代码了。

@金钱 MAX（按SELECT+A键）	@主角等级89
94000130 FFFA0000	#主角战斗中MP 999
020D8118 05F5E0FF	120D5FE8 000003E7
D0000000 00000000	



@和#在代码中有着不同的含义。@是代码名称，#则表示该代码包含的选项。举例说明：

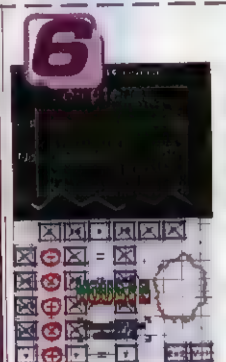
```
@主角生命
#主角生命为999
XXXXXXXX XXXXXXXX(金手指代码1)
#主角生命1
XXXXXXXX XXXXXXXX(金手指代码2)
```

那么游戏中生命金手指一项中，我们就会得到两个选项，可以选择主角生命为999，激活金手指代码1，也可以选择主角生命1，激活金手指代码2。如果只是一个@符号下面直接出现代码，那么这项金手指就只有开或关两种状态，而不存在选项问题了。





然后我们保存文本文件，将后缀名由原来的.txt改为AceKard R.P.G专用格式.cc。不仅后缀名，文件名也要更改，要和ROM文件同名。比如如果ROM文件名是ff4.nds，则金手指文件名则要改为ff4.cc，复制到烧录卡存储区域中与ROM相同的目录下，这样才能被烧录卡识别。



在NDS上，进入烧录卡主界面后，找到特殊功能一栏，将其中的金手指功能打开。在游戏中，我们可以同时按NDS的START、SELECT以及十字键的上来打开金手指功能，同时按下START、SELECT和十字键的下来关闭金手指功能。

DSLink 金手指

DSLink是最早支持金手指功能的NDS烧录卡之一。开发小组EDiy直接采用了EmuCheat软件的CHT格式的金手指。CHT也是网上比较流行的金手指格式。DSLink完全兼容CHT格式金手指，在电脑端烧录软件中，开发小组已经内置了大部分游戏的金手指代码，省去了用户四处寻找的麻烦。下面我们就来看看使用方法吧。



1.金手指添加

DSLink不支持游戏ROM的直接拷贝，ROM需要烧录软件传送才能正常运行。所以在电脑端，我们还要将金手指选项选中才能为游戏添加金手指功能。点击软件的金手指管理，则可以对每个游戏的金手指进行单独设定，包括金手指代码的删除、开启等都可以进行操作。

DSLink的烧录软件也能很容易地将金手指文件导入，只要点击添加按钮，然后选择相应的CHT文件就能完成导入。烧录软件会自动将金手指文件加入索引。

0067.cht　0068.cht　0069.cht
0075.cht　0076.cht　0077.cht

2.使用方法

DSLink的金手指代码和游戏是自动对应的，用户无需再去选择。在NDS上运行游戏时，如果游戏附加了金手指功能，启动游戏后会先进入金手指选择界面。这里可以选择能够开启的金手指代码。游戏中同时按L、R、START键可以开启金手指功能，同时按L、R、SELECT键可以关闭金手指功能。

OFF
请选择
无敌星
全屏炸
绿龟壳
红龟壳

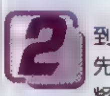
CHT 金手指代码介绍

刚刚介绍的DSLink使用了CHT格式的金手指代码，相比AR代码，CHT格式的金手指代码获取方式更加丰富。之前我们也介绍过，这种代码我们不但可以从网上找到，还能够通过EmuCheat金手指软件在电脑上配合模拟器来自己制作。不过新版EmuCheat软件中整合的CHF格式加密金手指代码就无法转回CHT码供烧录卡使用了，这一点大家在使用EmuCheat时一定要多多注意。另外，SuperCard和EZ5小组还各自开发了AR代码转CHT码的转换软件，能够将网络上最为流行的AR金手指转换成CHT格式，这也大大丰富了CHT金手指码的来源。下面我们就来看看其中一款名叫AR2CHT转换工具的使用方法吧。

AR2CHT



AR2CHT是由SuperCard小组开发的代码转换软件，它能将90%以上的AR代码都转换成CHT代码，功能非常强大，我们可以在SuperCard官方网站下载。



转换前，我们需要找到一段AR金手指代码，首先要修改它的文本格式，将它翻译成AR2CHT可识别的文本格式，翻译方法与上面介绍的AceKard R.P.G翻译方法相同，打开一个记事本，将AR代码粘贴后，对功能名称以及选项分别注以@和#符号，格式如右：

```
@Infinite Health
#max9999
120F7410 0000270F
#min1
120F7410 00000001

@Max Health
#max9999
120F7412 0000270F
#min1
120F7412 00000001
@Max Magic
120F7416 0000270F
```



将编辑好的文件保存为.txt文本格式后，我们就可以执行AR2CHT文件了。

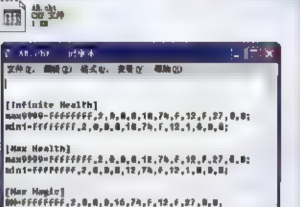




在AR2CHT主界面点击“...”按钮浏览文件，找到刚刚保存的AR代码文本，打开后直接点击程序主界面的“ok”按钮即可完成转换。



在AR代码保存的目录下，我们就能找到同名的.cht文件，它就是转换好的CHT金手指了，用记事本打开后，可以看到里面是CHT格式的标准金手指代码。这个代码文件就可以供DSLink、SCDSO、EZ5等烧录卡使用了。



EZ5 金手指

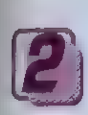
介绍完AR转CHT代码的方法后，接下来让我们继续看看EZ5使用金手指的方法吧。EZ5采用了金手指数据库与单文件金手指混合的金手指方式，不过对于玩家而言，想要添加官方金手指数据库中不包含的游戏金手指，最方便的途径自然是采用单文件金手指了。不过EZ5在单文件模式下并没有使用金手指文件名与ROM名称匹配的方式，而是采用了内部名称检测方式，下面我们就来介绍一下它的使用方法。

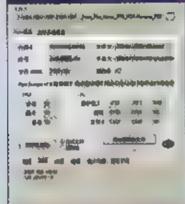


首先我们需要找到想要添加的游戏的金手指代码，如果是AR代码，则需要通过刚刚介绍的工具进行转换，如果是CHT格式，则可以直接使用。下面我们以1957号ROM《来自深渊》为例，CHT金手指代码如右，用记事本保存这段代码后，再将.txt文件后缀更改为.cht。

```
[GOLD MAX]
ON=0F0C58,FF,E0,F5,05
[STAGE CLEAR]
ON=0F0CA2,20
```

使用上辑介绍的NDSHeader，打开ROM后找到ROM内部名称"YVSJ"。







将刚刚获得的.cht文件的主文件名修改为ROM内部名称，即改后名为YVSJ.cht，再将这个文件复制到microSD存储卡根目录下的CHT文件夹中。然后插好烧录卡，启动游戏时就会弹出金手指选项，用十字键上下选择需要开启的条目，用十字键右依次选择开启的条件，选择完毕后按A键进入游戏即可激活金手指了。

SCDSO 金手指

SCDSO烧录卡在新内核诞生后，为玩家带来了如同GBA时代一样强大的即时金手指功能，也就是说在游戏中，玩家也同样能够呼出金手指菜单，开启或关闭金手指项目，从而实现金手指的动态控制。SCDSO采用了独特的.scc格式金手指文件，通过文件名直接与ROM名称匹配，而.scc格式的金手指代码实际上是通过.cht格式的金手指文件转换而来，下面我们就来看看它的使用方法吧。



转换.scc格式金手指非常简单，只需要在SCDSO官方网站下载这款名为Cht2SuperCardCheat的工具软件即可。



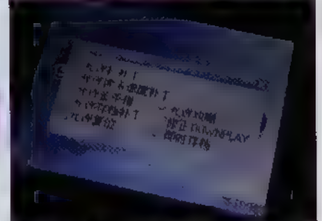
将CHT金手指代码通过记事本保存为.txt或.cht格式文本后，打开Cht2SuperCardCheat，选择第一项"Make Cheat"，之后在弹出的文件浏览菜单中选择CHT金手指代码后，点"打开"即可。





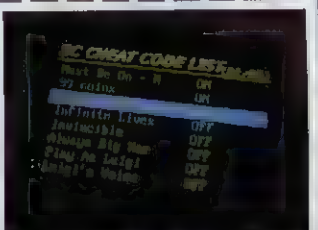
在刚刚打开的CHT代码文件保存的目录下，我们就能找到同名的.scc文件了，它就是转换好的SCDSO金手指文件。将它的主文件名修改为ROM烧录卡microSD卡上对应ROM的文件名，再将这个文件复制到microSD与ROM相同的目录下即可。





插好烧录卡，直接按下L+X键，进入补丁设置界面，首先勾选第一项"允许打补丁"后再勾选第三行的"允许金手指"一项，启动游戏时就会弹出金手指选项。用十字键上下选择需要开启的条目，按L、R键翻页，用十字键右依次选择开启的条件，选择完毕后按B键进入游戏即可激活金手指了。





在游戏中按下L+R+START+方向键上就能呼出金手指菜单，这里我们可以在游戏中根据需要即时调整各项金手指的激活状态，调整好后依旧是按B键返回游戏。如果游戏中想要关闭所有金手指代码，直接按下L+R+START+方向键右即可，想要重新激活已经设定为On的项目，则直接按下L+R+START+方向键左即可快速激活。

结语

有关主流烧录卡金手指的使用，介绍到这里就算告一段落了，文中软件在本辑资源下载栏目中均有介绍。最后，希望大家能够合理使用金手指这个强大的工具，在不破坏游戏性的情况下节省更多宝贵的时光。



PSP软件学院

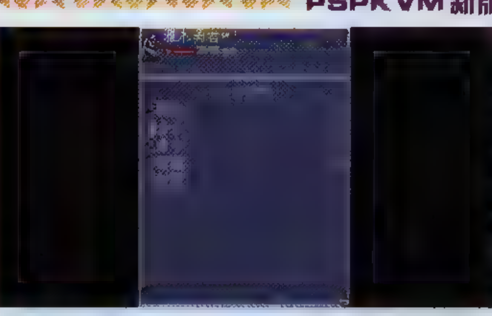
文 C.H.1. 编 米格 VOL.22



最近对高清特别着迷，在淘宝买了几张1080P的高清碟片，通过电脑连接电视播放。几经研究，才搞好了软件配置，看到电影流畅地播放，心里那叫个激动，感慨自己终于向所谓的高清时代迈进了一小步。1080P的片子比起DVD的480P来，的确是清晰了不少，每一个场景都是那么美丽。下面一起看看近期的PSP软件新闻。

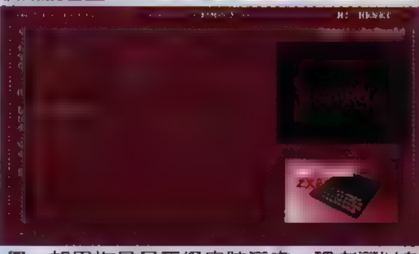
游戏破解

PSPKVM新版公开



PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于2月16日、18日推出V0.1.0、V0.1.0a两个新版。新版加入对音乐的支持，可以播放MIDI或者WAVE格式的音乐，不少游戏能发声了；加入了软件图标，看上去更加美观；当重启软件时，会自动记住上一次选择的文件；修复了文件夹中JAR文件可能引发的错误以及无法正常显示含有“.”符号文件名的问题。

PSPZX81新版推出



PSP上的老式计算机Sinclair ZX81模拟器于2月24日发布V12.1版。新版采用了Raven设计的新图标，加入了新的热键设定，我们可以将FPS显示、渲染方式、即时存档等功能都设置为相应的热键；加入了同步功能；修复了低电量时软件运行的错误。Sinclair ZX81是上世纪80年代初发售的一款个人电脑，使用8位元的Z80 CPU。凭借着低廉的售价，Sinclair ZX81获得了不错的销量。如果你是骨灰级电脑玩家，现在可以在PSP上重新体验Sinclair ZX81的魅力所在。

自制软件

NPaint 新版发布



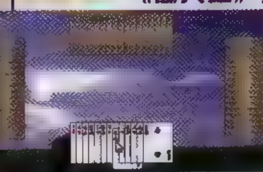
PSP用绘图软件NPaint于2月中旬发布V2.4版。新版加入了改变边框主题颜色的功能；当载入图片时如果没有保存当前图片，会弹出提示对话框，避免造成当前编辑图片的丢失；可以在3.71以上系统的PSP-1000和PSP-2000中运行；移除了主菜单中的随机显示条；改进了菜单界面的显示速度；修复了音乐音量以及画刷等方面的错误。

PSPTube 新版公开

PSP用FLV视频播放软件PSPTube于2月28日推出V20080228版。新版加入了HTML、URL编码功能；可以设置视频播放的默认尺寸；能够显示联网状态。播放尺寸可以在设置文件中找到PSPTube.ScreenZoom=0命令行进行修改，0表示以原始比例播放，1则是扩大到全屏播放。

同人游戏

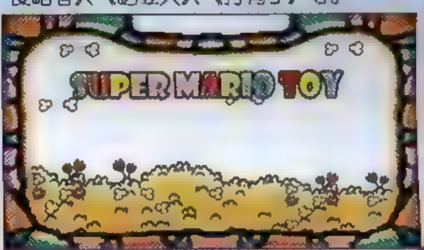
《锄大地》发布



继上辑我们介绍的《争上游》后，2月19日又有一部新扑克牌游戏《锄大地》推出。游戏的规则同普通的锄大地基本一致，加上中文提示，任谁都能轻易上手。目前游戏还有一些问题，比如进入得分统计或游戏规则画面时可能会发生死机现象，作者估计是内存分配错误导致，另外游戏还没有音效。游戏提供了背景更换功能，Res目录下的mainmenu.png文件是菜单背景，bg.png是游戏背景，用户可以自行复制同名文件替换。

《Super Mario Toy》新版公开

PSP上的马里奥游戏《Super Mario Toy》于2月17日推出V0.5版。当角色移动的时候会出现雨和云彩；改变了介绍界面，为菜单加入了动画，另外还修正了单词拼写错误。新版还加入了几个迷你游戏，包括《太空侵略者》、《吃豆人》、《打鸭子》等。



软件学院

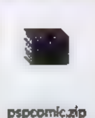
PSP上看漫画 PSPcomic

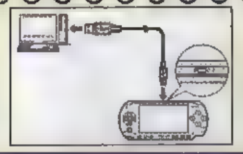
软件名称：PSPcomic
最新版本：[illegible]
适用机种：[illegible]

PSP的大屏能用来做什么？看书还是看电影？如果用来看漫画不是一样很好？这次我们就介绍一款专门在PSP上看漫画的软件PSPcomic。PSPcomic支持ZIP或者RAR格式的漫画文件包，并且支持画面缩放等多种功能，有着极强的易用性。下面一起看看具体使用方法吧。

安装指南

1 下载PSPcomic压缩包，在电脑端将其解压缩，软件最新版是V1.0。





2 将PSP通过USB连线与电脑相连。

3 如果你的PSP使用的是3.XX核心，则将3.XX目录下的pspcomic拷贝到PSP/GAME中。如果你的PSP使用的是1.50核心，则将1.50目录下的pspcomic、pspcomic%两个文件夹拷贝到GAME150目录下。



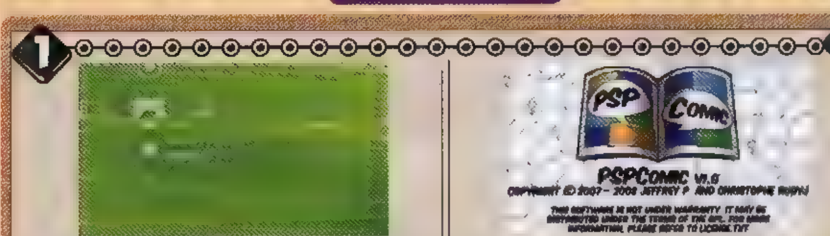
4 将comics目录拷贝到记忆棒根目录下，里面放置的是PSPcomic程序所必须的主题和语言文件。



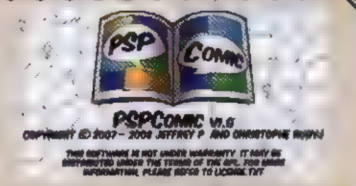
5 将ZIP或者RAR格式的漫画文件包拷贝到记忆棒任意目录下。其实这些文件包并不神秘，解压后会发现它们是由一幅幅单独的图片组成。



快速上手



1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



2 找到PSPcomic，按确定键开始运行。

3 首先进入记忆棒下的comics目录，用PSP的方向键移动光标，按×键进入下级目录或确认选项。

PSP按键	功能
↑	上移光标
↓	下移光标
×	进入下级目录，确认
□	返回上级目录
△	退出程序

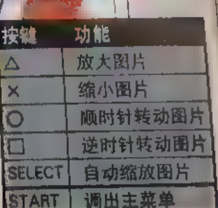
英文	说明
Load last opened comic book	读取最近打开的漫画书
Load saved comic book	读取保存的漫画书
Open this directory	浏览当前文件夹内的图片
Reload Menu	重新载入菜单
Go Back	退出程序

4

找到漫画文件包后，按×键开始浏览漫画。如果你放入的漫画并非压缩文件包的形式，而是一张张独立的图片，可以通过 Open this directory 选项浏览文件夹内的图片。



5



按键	功能
△	放大图片
×	缩小图片
○	顺时针转动图片
□	逆时针转动图片
SELECT	自动缩放图片
START	调出主菜单

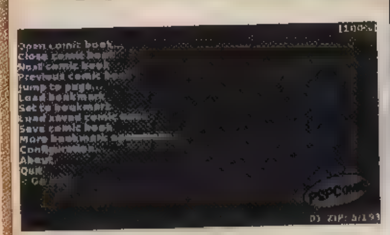
漫画浏览中，我们按L、R键切换上一张或下一张图片，用PSP的滑杆或者方向键移动图片。

6

如果漫画中某些场景的细节或者文件看不清，可以长按△键进入放大模式。PSP屏幕上会出现局部放大后的图片。用滑杆移动放大的部位，按○键收缩放大部位，按□键扩大放大部位。



7

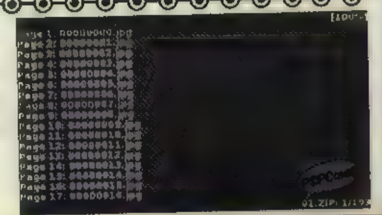


漫画浏览中，按START键进入程序主菜单。用方向键移动光标，按×键确认，按△返回。

英文	说明
Open comic book	打开新漫画书
Close comic book	关闭当前漫画书
Next comic book	跳到下一本漫画书
Previous comic book	跳到上一本漫画书
Jump to page	跳转页面
Load bookmark	读取书签
Set to bookmark	设置书签
Load saved comic book	读取已经保存的漫画书
Save comic book	保存漫画书
More bookmark operations	书签管理
Configuration	系统设置
About	软件介绍
Quit	退出程序

8

如果想快速跳转到某一张图片，我们可以在主菜单中选择 Jump to page 选项，进入图片名称列表，用方向键移动光标，按×键可以显示选中的图片。



9

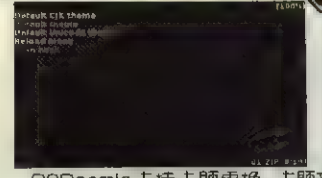
英文	说明
Change resize method to resample	使用重新采用方式缩放图片
Adjust clock frequency	调节CPU运行频率
Adjust pan rate	调节图片长宽比例
Turn on zoom level persistence	开启缩放比例自动记忆
Turn on rotation persistence	开启旋转方向自动记忆
Adjust menu scroll skip rate	调节菜单滚动速度
Turn on manga mode	开启漫画浏览模式
Jump to bookmark upon loading comic book	载入漫画书时自动跳到书签记录位置
Set autozoom mode	设置自动缩放模式
Set zoom box width	设置缩放区宽度
Set zoom box height	设置缩放区高度
Turn on precaching	开启数据预读
Turn on single-handed mode	开启单手操作模式
Change theme	改变主题
Change language	改变菜单语言
Save configuration	保存设置
Load configuration	读取设置

主菜单中的Configuration选项中提供了丰富的设置功能。

10

为了节约电力或者让文件打开速度更快，我们可以调低或者调高PSP CPU的频率。进入Configuration选项中的Adjust clock frequency选项，用方向键的左、右移动光标，方向键的上、下改变数值。

11



PSPcomic支持主题更换，主题文件放在comics\.pspcomic\themes目录下。系统设置中进入Change theme选项可以更换主题。

12



PSPcomic也支持多语言，系统设置中进入Change language可以更改菜单显示的语言。语言文件则放在comics\.pspcomic\languages目录下。

网上可以搜索到不少网友做好的漫画文件包，像《机器猫》、《蜡笔小新》等知名漫画文件包都能在网上找到。由此也省去了我们再单独制作的麻烦。用PSPcomic在PSP上看漫画的确很方便。惟一有点不足的是，PSP的屏幕如果再大点就好了，哈哈。

高清碟片目前遇到的最大问题就是容量，一部《生化危机3 灭绝》竟然需要三片D5的DVD，《变形金刚》竟然要6张DVD。看一部电影要数次换碟，好像回到了VCD时代。只盼望高容量的蓝光碟片能尽快普及。东芝已经宣布停止开发HD DVD，让位于蓝光。蓝光的一统江湖对消费者绝对是好事，而蓝光取代DVD也是迟早的事情。

时间机器高级使用技巧

文 寰仔
编 米格

Dark_Alex 在情人节后发布的这款时间机器为新版 PSP 用户创建了一个追忆过去的平台(这恐怕也是 Time Machine 名称的来由),同时也为变砖的PSP提供了一个更好的维修平台。虽然目前时间机器还没有推出更新版本,但只是凭借最初版本强大的功能,已经能够为我们提供一个保护小P远离意外操作的可靠修复工具。下面我们就来一起看看通过时间机器修复 PSP 的高级技巧吧。

注:文中内容涉及固件底层操作,请严格按照文中操作步骤进行操作!

时间机器开发的最大初衷是为了让新版 PSP 也能够支持1.50内核的软件,而这种独特的记忆棒固件引导模式,带来的却不仅仅是让新版PSP也能运行1.50内核软件这么简单。这种通过神奇电池引导、直接读取记忆棒中存储的固件数据的方式,又为检测 PSP 提供了一个全新的手段。由于PSP破解的完备,系统开放性也越来越高,原本需要通过特殊软件才能刷写的固件芯片内容,在安装了M33 自制固件后,也开始向所有普通玩家开放,只要打开一个自制固件的设置,再插上一根 USB 连接线,就可以随意访问并改写固件中的数据。但这样开放的平台,也导致问题的出现,许多玩家往往会因为一个不小心,就导致固件出错、PSP 变砖。但PSP 出现问题并不仅仅是固件出错这一种原因,也有可能是主板、液晶屏或其他硬件发生错误导致。在这种情况下,我们就可以通过时间机器引导 PSP 开机,如果能够正常开机,则说明错误集中在固件芯片中;反之,则说明问题的起因可能在于主板或其他设备。而如果是固件存在问题,我们还可以通过时间机器来对固件进行修理,这样就免除了玩家因为固件上的一个小问题,就被JS宰掉数百元。接下来,我们就来为大家提供一套完备的时间机器修理 PSP 的方案,即使你的 PSP 现在没有问题,也可以先通过以下步骤来制作完整的系统备份和修复工具供日后使用。

所需软件

时间机器、U.M.P.S Installer V3R3版、1.50、3.40、360.PSAR、371.PBP、380.PBP 官方固件升级包以及msipl.bin神奇记忆棒引导文件。

所需硬件

一台安装了3.90 M33-2自制固件的完好 PSP(新版、旧版PSP主机都可以),一根2GB 或 4GB 组装记忆棒,注意,8GB 记忆棒不可用来制作神奇记忆棒。

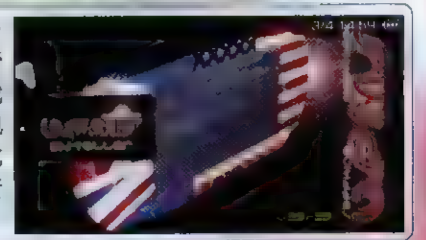
安装概要

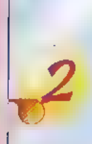
为了修理PSP,首先我们需要通过U.M.P.S Installer V3R3 版来制作神奇电池和神奇记忆棒,然后安装神电软件,为修理 PSP 做准备。之后再在神奇记忆棒上安装时间机器,来为检测 PSP 做准备。

安装步骤



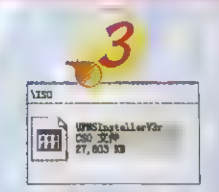
U.M.P.S Installer V3R3 版是一款功能强大的、直接在PSP上制作神奇电池、神奇记忆棒的实用工具,因此我们推荐大家使用这款软件来制作神奇电池及神奇记忆棒。下述操作需要格式化 PSP,因此在开始前请先对记忆棒中所有内容进行备份。







首先确保你的PSP已经升级为最新的3.90 M33-2自制固件，详细步骤请参看上辑教程。



接下来我们将U.M.P.S Installer V3R3的.cso镜像文件复制到记忆棒SO文件夹下。



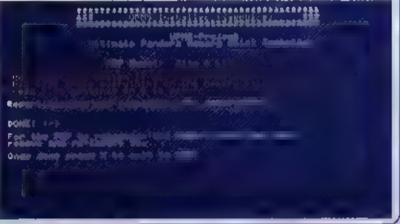


选择“游戏”→“Memory Stick”，运行刚刚复制的“U.M.P.S Installer”，首次安装该工具需要向固件中写入模块，按×键继续进行安装过程。如果无法启动程序，请将UMD引导模式调整为“SONY NP9660”免引导方式。



5 对于组装记忆棒，我们首先要将其格式化为神奇记忆棒，选择“Format & Repartition Memory Stick”一项，按×键即可。

6 进入格式化选单后，继续按×键开始格式化，格式化完毕后，程序会提示继续进行操作，需要先将记忆棒弹出后再重新插入，以便PSP重新识别记忆棒。按照说明进行操作后再次按下×键，程序会在已经制作好的神奇记忆棒上创建PSP所需文件目录，并退回到XMB界面。这样，神奇记忆棒就制作完成了。如果中途不重新插入记忆棒而直接返回系统界面，记忆棒将会无法被PSP识别，需要首先通过PSP固件下的格式化记忆棒功能重新进行格式化操作，再重复第3步来制作神奇记忆棒。



7

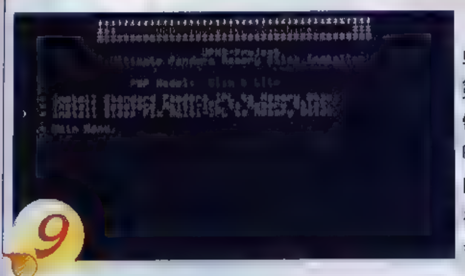


由于进行了格式化操作，记忆棒中本来拷贝的U.M.P.S Installer V3R3软件已经丢失，重新拷贝该软件后，将1.50、3.40、3.71、3.80官方升级程序更名为150.PBP、340.PBP、371.PBP、380.PBP，复制到PSP记忆棒根目录下，再复制一个1.50官方升级程序，更名为UPDATE.PBP，复制到记忆棒根目录下。再将提取获得的3.60固件包更名为360.PSAR，复制到记忆棒根目录下。做好一切准备后，启动软件就能继续安装过程。注意这时记忆棒在电脑识别的卷标名已经变成Pandora（潘多拉）。



再次进入菜单后，我们首先选择第一项“Step 1.IPL Tools”写入启动引导数据。



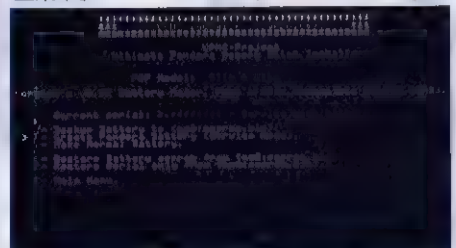


9

进入启动引导菜单后，共有3种引导菜单，第一项是为记忆棒安装传统潘多拉IPL，第二项是安装多重引导菜单，第三项为安装修正了休眠模式的多重启动菜单。对于新版PSP，只能使用最后一项安装修复睡眠模式的多重引导菜单，而对于旧版PSP我们也推荐安装第三项。按×键确定后，安装完成就会自动返回程序主菜单了。

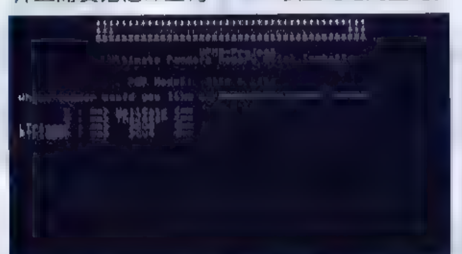
10

接下来就是制作神奇电池了，选择"Step 2.Battery Tools"进入电池工具菜单，选择第二项"Create Pandora Battery (Service Mode)"，按×键确定就会将你的电池制作为潘多拉电池，并自动返回程序主菜单。



12

接下来，软件会提示选择神奇电池默认启动的修复菜单。针对新版PSP我们推荐使用DCv4，直接按R键即可开始安装过程。整个安装过程需要耗费很长的时间，并且需要记忆棒上有200MB以上的可用空间。



11

接下来进入第三步"Step 3.Firmware Tools"，安装神电修复工具。U.M.P.S已经将神电V3、V4版（Despertar Cementerio V3、V4，简称DCv3、DCv4）主程序以及HellCats、TheJoker修复程序囊括其中，不过只有前两者可用于新版、旧版PSP修复上，而后两者只能用于旧版PSP修复。进入修复工具安装菜单后，有两项可以选择，第一项"Install U.P.M.S without Utilities"是仅仅安装上述4项修复工具，而下面的一项是在安装4项神电工具的基础上同时整合安装扩展工具集。扩展工具集我们可以在之后的步骤中根据需要进行选择性安装，因此这里我们首先选择第一项，按×键确定。

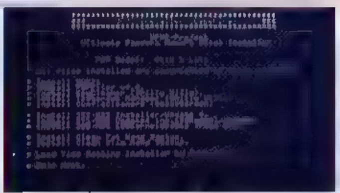


13

安装过程完成后，软件会提示按下×键返回主菜单。这时神电工具已经安装完成，按住L键放入神奇记忆棒和神电后就能进入神电修复菜单。

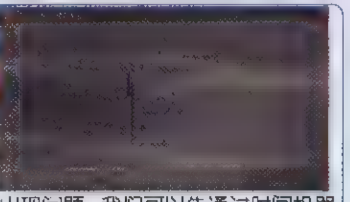




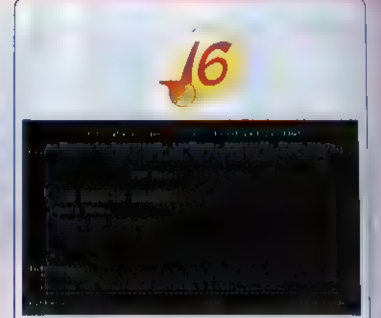


按下来选择"Step 4.Utilities & Maintenance Options"，这里我们可以选择安装一些扩展工具，这些扩展工具都必须在PSP的XMB下启动，并非神电修复使用的必须工具，而是在神电完成刷机过程后修复系统漏洞的工具。选择自己需要的软件安装后，再选倒数第二项"Load Time Machine Installer by Dark_Alex"，开始时间机器的安装过程。这部分内容上辑已经做过介绍。执行时间机器安装第二项就能将神电菜单进入热键修改为方向键上了。完成所有安装后我们就可以退出程序了。





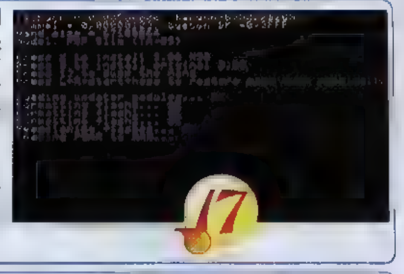
安装完时间机器后，所有安装工序就完成了。一旦PSP出现问题，我们可以先通过时间机器启动存储在记忆棒上的固件，如果机器能够照常启动，就说明主板等硬件不存在问题，问题集中在固件部分。出现这种情况，就可以通过刚刚安装好的神电进行修复工作了。



关机后，按住方向键上重新开启PSP，就会进入神电修复菜单。新版PSP只能使用DCv3、DCv4进行修复工作，DCv3会将系统刷新为3.71 M33-2，DCv4可以将系统刷新为3.80 M33-5。旧版PSP还可以通过按下L、R键切换到其他菜单模式。下面我们主要介绍新版PSP使用DCv4菜单。

菜单中间的四项分别是启动DCv4、启动DCv3、启动工具菜单、打开USB模式。一般修复主机选择第一项即可。菜单项目下方的Information中列明了当前选项的解释，最下方则显示着当前电池电量、USB模式状态、HOME按键功能和当前激活修复菜单模式。

要修复固件问题，一般选择第一项启动DCv4即可，进入后，界面顶部会显示你的主机各种相关资料，接下来是按键提示，按下×键直接刷写3.80 M33自制固件，按下○键刷写3.80官方固件，按下□键可以备份当前固件数据到记忆棒上，L+R+START+HOME键可以恢复之前备份的固件数据。如果是损坏的PSP，强烈建议在刷机前先对当前固件进行备份，以防丢失重要信息。



按下×键后系统会首先格式化Nand固件芯片，然后开始写入3.80 M33自制固件。等待片刻后，刷新完成，再次按下×键就会自动关闭PSP，下次开机就能进入3.80 M33系统了。如果通过这样的修复工作主机还是无法开启，那么就需要借助一些更复杂的手段进行修理了，这时建议大家还是去修理店维修吧。



经过本文的介绍，相信大家都已经掌握了神奇电池+神奇记忆棒+时间机器的组合使用方法了吧，不过笔者还是要提醒大家，在操作过程中一定多多小心哦。

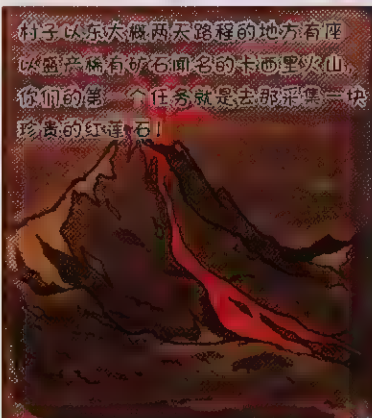

口袋妖怪游戏、动画、漫画专门志
3月22日
全国上市
口袋玩家
POKéMON
VOL.7
《口袋玩家》幸运大抽奖！
大奖
中国龙限定版
专题企划
神的传说——《口袋妖怪》世界的神兽们（下）
口袋妖怪原型探析8（连载）
口袋妖怪收集史话
口袋漫画
故事连载：口袋妖怪DP物语
四格漫画：口袋妖怪四格大百科
研究所
重力场的秘密——重力战术研究
口袋妖怪详尽分析
组队课堂
小说：月之铃（连载6）
动画DVD：2008剧场版最新预告片
最新《宠物小精灵DP》中文字幕TV动画
超值精美赠品
口袋妖怪变脸面具
属于PSP玩家的专门志，打造内容最精彩的PSP流行刊！
80页精美手册，3 DVD-ROM为你献上最新PSP资源！
PSP
e族
3DVD-ROM
VOL.8
怪物猎人2G
发售前资料总汇！
战神 奥林匹斯之链
软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！
3月下旬
全国上市
disc A
PSP
disc C
PSP

狩猎季节外传⑥ 潜伏的危险

绘 licut

















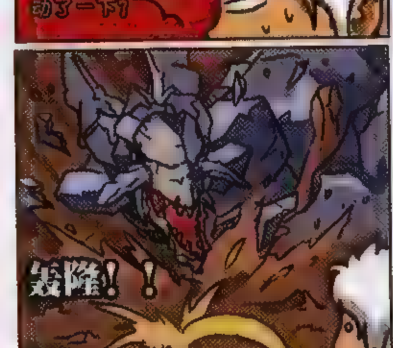














作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

3月下旬，两大掌机平台上的怪物级作品均将问世。《MHP2G》尽管只是一款加强版，但是其受关注程度一点都不低，它会否延续《MHP2》的辉煌，成为PSP上的又一个百万级作品吗？《口袋妖怪突击队 融合》虽然也不是系列正统作品，但考虑到当下NDS的人气，其热卖程度绝对是有所保证的，游戏中又会出现什么特别的新玩法呢？除去这两款大作，像《忍者龙剑传 龙剑》、《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》以及首次游戏化的《机动战士高达00》等作品也值得玩家一试。3月下旬的掌机游戏阵容异常丰富，没有大量空余时间的话还真玩不过来。

发售表阅读提示

本发售表中[illegible]中文译名、发售厂商[illegible]/英文原名）。

以日元标价[illegible]含消费税。

[illegible]

Nintendo DS

2008年3月11日

最终幻想·水晶编年史 命运指轮 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square Enix	A·RPG	29.99美元
纳米漂移2 Nanostray 2	Majesco Games	STG	29.99美元

2008年3月13日

美文字锻炼DS DS美文字トレーニング	Nintendo	ETC	3800日元
江户文化历史检定DS 江户文化历史检定DS	MMV	ETC	3800日元
影之传说2 影之传说 THE LEGEND OF KAGE 2	Taito	ACT	3800日元
小狗的房间 仔犬の部屋	MTO	SLG	4800日元
使命召唤4 现代战争 コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	Activision	FPS	4800日元
魂斗罗 双魂 魂斗罗 Dual Spirits	Konami	ACT	4980日元
SIMPLE DS系列 Vol.33 填词游戏&汉字解谜 SIMPLE DSシリーズ Vol.33 THE クロスワード&汉字パズル	D3 Publisher	PUZ	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.34 牙医 SIMPLE DSシリーズ Vol.34 THE 歯医者	D3 Publisher	SLG	2800日元
对决之恋 恋爱少女是胜利女神 DUEL LOVE 恋する乙女は胜利の女神	NBGI	AVG	5500日元

2008年3月19日

课长 岛耕作DS 杰出男性的恋爱与成功史 课长 岛耕作DS デキる男のラブ&サクセス	Konami	AVG	3800日元
模拟城市DS2 古代到未来的城市 シムシティDS2 古代から未来へ続くまち	EA	SLG	4800日元
动物园大亨2 ズータイクーン2	THQ Japan	SLG	4800日元
时光裂缝 寻找被夺走的过去 TIME HOLLOW 奪われた过去を求めて	Konami	AVG	4980日元
超热血高校国夫君 躲避球部 超热血高校くにおくん ドッジボール部	Arc System Works	ACT	4800日元
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	RPG	4800日元
番外王魂 バンガイオー魂 BANGAI-O SPIRITS	ESP	ACT	4800日元

2008年3月20日

口袋妖怪突击队 融合 ポケモンレンジャー バトナージ	Pokemon	A·RPG	4800日元
伊苏DS イースDS	Interchannel	A·RPG	4800日元
伊苏II DS イースII DS	Interchannel	A·RPG	4800日元
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランド カチンコガチンコ大活劇	Banpresto	ACT	4800日元

游戏名	厂商	类型	价格
结界师 黑芒楼袭来 结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT	4800 日元
七色糖果DS 从接触开始的初恋物语 ななついろ ドロップスDS タッチではじまる初恋物語	Media Works	AVG	4800 日元
忍者龙剑传 龙剑 NINJA GAIDEN Dragon Sword	Tecmo	ACT	4800 日元
爆走卡车传说 Black 爆走デコトラ伝説 Black	Spike	RAC	4800 日元
小EVA ぷちえゔぁ	NBGI	AVG	4800 日元
十字架与吸血鬼 七夕的阳海学园小姐 ロザリオとバンパイア 七夕のミス阳海学园	Capcom	AVG	4800 日元
2008 年 3 月 27 日			
机动战士高达 OO 机动战士ガンダム OO	NBGI	ACT	4800 日元
THE 营业道 THE 営业道	Jorudan	AVG	3800 日元
商务力检定 DS ビジネス力検定 DS	EA	ETC	3800 日元
维他命 X 进化版 VitaminX Evolution	D3 Publisher	AVG	4800 日元
黄金罗盘 ライラの冒険 黄金の罗针盘	SEGA	ACT	4800 日元
圣痕 LUX-PAIN	MMV	AVG	4800 日元
2008 年春			
勇者斗恶龙 V 天空的新娘 ドラゴンクエスト V 天空の花嫁	Square Enix	RPG	售价未定
雷电十一人 イナズマイレブン	Level-5	RPG	售价未定

PlayStation Portable

游戏名	厂商	类型	价格
2008 年 3 月 11 日			
荒野兵器 交叉火力 Wild ARMs XF	SCEA	S・RPG	39.99 美元
2008 年 3 月 19 日			
无限回廊 无限回廊	SCEJ	ACT	3980 日元
海腹川背 携带版 海腹川背 Portable	MMV	ACT	4800 日元
重生传说 テイルズ オブ リバース	NBGI	RPG	4800 日元
2008 年 3 月 25 日			
危机之源 最终幻想 VII Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	A・RPG	39.99 美元
2008 年 3 月 27 日			
怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	ACT	4800 日元
反叛的鲁鲁修 失去的色彩 コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	NBGI	AVG	4800 日元
2008 年 4 月 1 日			
星球大战 原力释放 Star Wars: The Force Unleashed	Lucas Arts	ACT	39.99 美元
2008 年 4 月 2 日			
星之海洋 2 二度进化 スターオーシャン 2 セカンドエヴォリューション	Square Enix	RPG	4800 日元
2008 年 4 月 10 日			
数字游戏 10000 问 ナンプレ 10000 问	Success	PUZ	2800 日元
2008 年 4 月 24 日			
神秘事件 携带版 八十神薰的挑战 ミステリート PORTABLE 八十神かおるの挑戦!	Views	AVG	5800 日元
实况力量职业棒球 携带版 3 実況パワフルプロ野球 ポータブル 3	Konami	SPG	4980 日元
大家的地图 3 みんなの地図 3	Zenrin	ETC	5800 日元
魔唤精灵 携带版 ヴァンテージマスターポータブル	Falcom	S・RPG	4800 日元
2008 年 6 月 19 日			
超级机器人大战 A 携带版 スーパーロボット大战 A PORTABLE	Banpresto	S・RPG	6300 日元
2008 年			
异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	SEGA	A・RPG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年2月21日～2008年3月7日

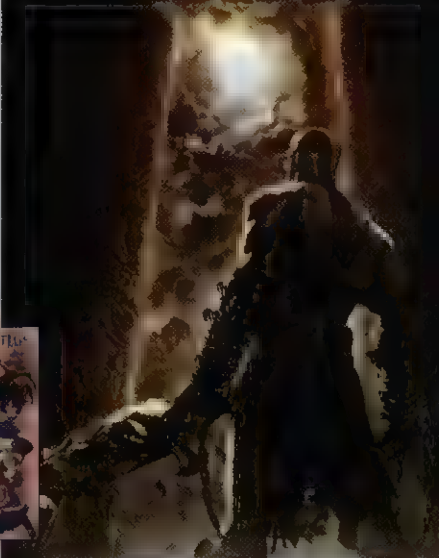
2月底的游戏仿佛爆发了一样，大作接二连三地登场。NDS方面，《灵光守护者》、《牧场物语》和《世界树迷宫II》，三款超级耐玩的高素质游戏一拥而上，有时候真不知道该先玩哪一款比较好了。PSP也一样，好在《战神》的流程比较短，先花5、6个小时通一遍，之后再慢慢品味也不错。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2072	欧	塔巴赫加龙宝贝	128Mb	2052	日	网球王子 强抽杀球 王者版	1024Mb
2071	欧	甲虫历险记DS	64Mb	2051	日	1500 DS Spirits 双人麻将	64Mb
2070	日	DS电击文库ADV 永生之酒	1024Mb	2050	日	上帝也疯狂DS	512Mb
2069	日	立即解答 印度数学练习DS	128Mb	2049	日	成功男士夜生活 夜间实战篇	256Mb
2068	美	泡泡龙 双重射击	128Mb	2048	日	[illegible]	512Mb
2067	美	野生动物 老虎	128Mb	2047	日	数码宝贝冠军赛	512Mb
2066	美	触摸石脑	256Mb	2046	日	史努比的DS英语课程	512Mb
2065	美	贝滋 超级宝贝	256Mb	2045	美	真实足球2008	256Mb
2064	日	刑事J.B.哈罗德的事件簿	128Mb	2044	美	FIFA街头足球3	256Mb
2063	欧	洛克人ZX 降临	512Mb	2043	欧	[illegible]	256Mb
2062	欧	谜题任务 挑战军阀	256Mb	2042	日	太空侵略者EX	512Mb
2061	日	赤 次郎推理剧 夜想曲	1024Mb	2041	日	修心养性 大人的涂鸦DS2	128Mb
2060	欧	NAMCO博物馆DS	128Mb	2040	日	柏嵩嫂攻略系DS Vol.1 新世纪福音战士	1024Mb
2059	欧	死神DS 驰骋苍天的命运	1024Mb	2039	欧	刺客信条 阿泰尔编年史	512Mb
2058	日	灵光守护者	1024Mb	2038	欧	谷仓冲击 小猪的夜晚	64Mb
2057	欧	小查与寇弟的舒适生活 间谍圈	256Mb	2037	日	世界树迷宫II 诸王的圣杯	256Mb
2056	欧	老虎	128Mb	2036	美	逆转裁判4	512Mb
2055	欧	海绵宝宝 亚特兰蒂斯	256Mb	2035	欧	随身画笔	256Mb
2054	韩	虚伪的轮舞曲	512Mb	2034	欧	哥斯拉 能量释放	512Mb
2053	韩	极品飞车 街道争霸	512Mb	2033	欧	FIFA街头足球3	256Mb

PSP ISO

名称	版本	容量大小
无双大蛇	日	335MB
极品飞车11 职业街头赛	欧	769MB
太空侵略者 EX	日	78MB
打砖块	欧	24MB
战火兄弟连 登陆日	美	821MB
真名法典 携带版	日	1500MB
职业进化足球 2008	欧	957MB
美国职业棒球大联盟 08	美	813MB
战神 奥林匹斯之链	美	1528MB
无限回廊体验版 Demo	日	3MB







中文游戏区

汉化界最近也跟上了大作的潮流，各大汉化组纷纷开坑（宣布汉化计划），《星之海洋 初次启航》等大作都被包揽。不过坑多了，怎么填，什么时候填完，填得质量怎么样就都不知道了。我们还是静下来耐心等待吧。

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
传说中的翠君	夏色射手	梦之翼推倒美男游戏汉化组	Simple DS 系列	Vol.32 僵尸危机	APEX 汉化组

软件更新区

春天来了，万物复苏，不过掌机软件行业还是一如既往的平淡。iDeaS 再次推出新版，但仍没有给我们带来惊喜。新出的文件管理软件 iFile 界面不错，可惜功能太少。PSP 方面，PSPKVM 再次出马，加入对声音的支持。漫画软件 PSPcomic 也推出了 V1.0 版，进一步完善了细节功能。

PSP 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPKVM	JAVA 模拟器	V0.1.0a	锄大地	扑克游戏	VTest
PSPZX81	ZX81 模拟器	V12.1	PSPcomic	漫画浏览	V1.0
NPaint	绘图软件	V2.4	Super Mario Toy	马里奥小游戏	V0.5
PSPTube	FLV 播放器	V20080228			

PSP 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
jEnesisDS	MD 模拟器	V0.6	ScummVM DS	老式电脑游戏模拟器	V0.11.1 Beta 2
iDeaS	电脑用 NDS 模拟软件	V1.0.2.2	Le Compte Est Bon	数字计算小游戏	V0.3
iFile	文件管理软件	V1.12	Open Transport Tycoon Deluxe DS	模拟经营类游戏	Alpha 5
BurJalloo	绘图软件	V0.5.3			

影音更新区

囊括了数个奥斯卡重头奖项的电影《老无所依》近日一下子蹿到了网络上各大下载榜的前几名。虽然大多人是冲着"中奖"去看的，不过电影本身的素质的确不俗。宝刀未老的"兰博"也是近期必看的电影之一。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
第一滴血 4	480MP4	打架	480MP4
圣斗士星矢剧场版第一弹 黄金苹果	720MP4	率性而活	480MP4
2008 年春晚相声小品合集	480MP4	超时空要塞 Plus	480MP4
迈克尔·克莱顿	480MP4	蓝莓之夜	480MP4
老无所依	480MP4	魔域内的睡美人	480MP4
神龙传说	480MP4	高达 08MS 小队(1～12)	480MP4



本下载列表包含 2008 年 2 月 21 日～2008 年 3 月 7 日所有资源更新内容，请到《掌机王 SP》下载更新页进行下载，红色所标记的为推荐下载资源。

精彩内容导视

游戏展望台



即将在月底发售的ACT超大作《怪物猎人 携带版 2nd G》于近日又公开了新的宣传影像，在这段影像里包括了部分开场CG，身为猎人迷的你绝对不容错过。

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队



近期掌机游戏全面收录，为您打造绚酷的视觉盛宴！

本辑为您介绍两款由日本人气动画改编而来的游戏《北斗神拳》和《火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷》，除此之外还有面向女生的纯情恋爱游戏《心跳回忆 女生版 第二季》以及因为难度过高而被FANS戏称为"自虐专用"的《世界树迷宫II 诸王的圣杯》。

火热试玩区

近期PSP平台上大作频发，根据PS2版移植而来的《无双大蛇》在保持系列爽快度的同时还采用了完整的大地图，令玩家大呼过瘾。而从试玩版里就透露出王者气质的《战神 奥林匹斯之链》在各方面更是有超凡的表现。

马修：几近完美的移植，全79人的豪华阵容、完整的大地图、丰富的系统，这就是《无双大蛇》带给我们的惊喜。下面请各位跟随我的演示影像去了解一下这部掌机平台上真正意义的《无双》吧！

软饼干：在经过漫长的等待后，ACT神作《战神 奥林匹斯之链》终于降临，掌机玩家们可以通过这部作品好好地感受一下战神奎托斯不凡的身手以及那史诗般的剧情。游戏的各个环节都能让您沉醉于其中，这里先让饼干带你去战神那独特的世界中逛一逛吧。





超级玩家

本次的超级玩家栏目接续上次的内容，继续由达人玩家"呆呆"为我们演示《超级火枪英雄》小刀、无伤挑战全BOSS精彩影像的下半部分。

《超级火枪英雄》
小刀、无伤挑战全BOSS（下）

乱入的羽纹：各位大家好，这里插播个小广告，下期的《热血最强》栏目里将由本人为您带来《恶魔城X 历代记》BOSS RUSH模式无伤、快速通关视频，花了不少心思做的东西，相信各位读者大人怎么也得赏脸吧，那就记得准时收看了。OK，继续闪回去加班……

掌机王小组再度重拳出击

224页精彩内文＋双CD

PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.4 专辑

◆PSP游戏最强年

详细介绍2007年8月至2008年2

期间发售的近百款PSP游

◆玩转PS

手把手教你成为PSP软硬件高

◆特别企

PSP日版游戏历年销量大阅

走向成熟——PSP的三年成长之

◆典藏攻

收录《战神 奥林匹斯之锁

《危机之源 最终幻想V

《星之海洋 初次启程

《无双大蛇

等8款PSP大作的详细攻

◆游戏小

不朽的起

《怪物猎人》精彩同人小

掌机王小组 2008春季巨献

招牌大餐 PSP游戏最强年鉴

详细介绍2007年8月至2008年2月期间发售的近百款PSP游戏

PSP大作典藏攻略

不朽的起点

掌机王SP

3月中旬

全国上市



随书附赠双CD

《荒野兵器 交叉火力》乐曲精选

《星之海洋 初次启程》乐曲精选



ISBN 7-88527-228-9

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元